隔月刊
100%遊びつくす!
New Game Entertainment
げーむじん
GAME JIN
創刊号
February 1998
2月号
680yen
【創刊大特集】
僕らが「ときメモ」にハマった理由
[特集]
ミポリン〜アムロまでアイドルゲームを大検証
アイドルゲーム大全集
[特集]
'98任天堂ソフトは…スゴイ!!
宮本茂インタビュー
[連載]
藤島康介のスキスキ!ゲームメカ
NEW GAME BOMB!!
バイオハザード2/トゥームレイダー2/センチメンタルグラフティ
AZEL〜パンツァードラグーンRPG/ナムコアンソロジー/etc.
やりこみGAME!!
電車でGO!/テイルズ オブ デスティニー/アルカナ・ストライクス
フロントミッションオルタナティヴ/グランツーリスモ/etc.
創刊記念
300万円どーん
プレゼント
http://www.iijnet.or.jp/GAME JIN/

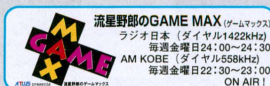
BIO METHOD
MU TWIST
STALE FISH
BACKSIDE INDY
FRONT SIDE 540 TWEAK
FRONTSIDE MUTE TO
TAIL GRAB
SNOW BREAK
BACKSIDE INDY

SNOW BREAK BACKSIDE INDY RIO METHOD
MU TWIST TAIL GRA
UP HIT
BACKSIDE INDY
FRONT SIDE 540 TWEAK
OW BREAK
ALE FISH
TAIL GRAB FRONT SIDE TWEAK

PlayStation

ブレイク」の勝者だ！

あらゆるウインタースポーツで、ゲレンデの雪を切り裂け！

個性あふれる、そして使用する道具の異なる
キャラクターからの選択が可能！
ゲレンデのこぶや障害物は「ジャンプ」「ベント（かがむ）」の動作で、
うまく回避しよう！

■スタッフ募集中！ ［職種］1.ゲームデザイナー（企画） 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ
※経験2年以上の方、詳しくはお電話ください。 管理部総務課 TEL 03(5229)7115(直)

株式会社アトラス
〒162 東京都新宿区神楽坂4-8

美しき者、疑わしき者。その名はプリンセス。

PRINCESS QUEST

プリンセスクエスト

セガサターン専用美少女ファンタジーRPG

特別初回限定版

'98年1月29日発売予定

豪華ブックレット プラス プリンセスカード3枚入

¥5,900(PLUS TAX)

インクリメントP株式会社

〒153 東京都目黒区下目黒1-7-1 PAXビル •TEL 03-3491-7546 •www.incrementp.co.jp／game •スタッフ募集中!!

CONTENTS

げーむじん2月号 1998.2.1◆No.1

カバーデザイン／沢田昭彦（TERRACE,Inc.）

創刊大特集

僕らが『ときメモ』にハマった理由 …… 6

立石流牙　僕が『ときめき』に込めた思い …… 10
ハマったのはこんな理由『ときメモ』大分析 …… 14
『ときメモ』十人十色 …… 17
人気ランキング別キャラクター解説 …… 18
今だから明かす『ときメモ』の歴史 …… 22
HOT NEWS『ときめきの放課後』『彩のラブソング』 …… 24
総括　自己を肯定する祝福としてのゲーム …… 26

特集

アイドルゲーム大全集 …… 34

「心理戦」悪のノウハウ集 …… 42

'98任天堂ソフトは…スゴイ!
宮本茂インタビュー …… 67

特別企画

イベント小道具その後どーなんの？ …… 78

連載

藤島康介のスキスキ！ゲームメカ …… 30

Moments picture of wonder …… 40
虎の穴　学校体験隊〜生徒の気持ちを聞いてきた！〜 …… 45
OMOCHAX a GO!GO! …… 80
K＆O Bros.編 ゲーム 快楽のツボ!! …… 86
ボンジョルノーMr.メーカー …… 89
それ行け!!　テーマパークッ …… 140
げーむじんのココロ　第1回：さくまあきら …… 142

読者参加企画

げーむじん まったり劇場 …… 51

サンライズロボット100万t …… 91

コラム

近藤敏信の　のほほんゲーム制作日誌 …… 33
ゴジラNOW …… 90
日本ガチャガチャ紀行 …… 91
ゲームにNO!　山田玲司吠える …… 92
社長のたわごと …… 97

マンガ

寺門亮子「Gな感じ」 …… 59
友沢ミミヨ「闘魂マンガ　あしたのおジョーちゃん」 …… 63
日野まるこのてくてく珍道中 …… 64
雑君保プ　根腐＆ハーポのツボゲーグルメツアー …… 94

ゲーム紹介

NEW GAME BOMB!! …… 100

やりこみGAME!! …… 125

のんのこのこのこ パーティーゲーム …… 48
任天堂スゴすぎソフト大攻略 …… 72

レビュー

げーむじんレビュー …… 83

情報

スキモノルウム …… 99
ひどいよ！キムラくん …… 96
げーむじん中野坂上情報発信局 …… 97

プレゼント

げーむじん創刊記念300万円どーんプレゼント …… 28

GAME INDEX

◆AZEL〜パンツァードラグーンRPG〜 …… 110
◆あの素晴しい弁当を2度3度 …… 123
◆アルカナ・ストライクス …… 130
◆1080 スノーボーディング …… 71
◆F-ZERO X …… 71
◆カルドセプト …… 50
◆機動戦士ガンダム〜ギレンの野望〜 …… 119
◆クラッシュ・バンディクー2〜コルテックスの逆襲！ …… 137
◆グランツーリスモ …… 134
◆グランディア …… 136
◆サクラ大戦2〜君、死にたもうことなかれ〜 …… 118
◆サターンボンバーマンファイト!! …… 48
◆スーパーロボットスピリッツ …… 113
◆ゼルダの伝説　時のオカリナ …… 69
◆センチメンタルグラフティ …… 108
◆双界儀 …… 121
◆SONIC　R …… 135
◆大航海時代外伝 …… 122
◆チョコボの不思議なダンジョン …… 116
◆チョロQジェット　レインボーウイングス …… 122
◆ディディーコングレーシング …… 72
◆テイルズオブデスティニー …… 128
◆デュアルヒーローズ …… 139
◆電車でGO！ …… 125
◆天誅 …… 112
◆トゥームレイダー2 …… 104
◆ドンキーコングランド2 …… 76
◆慟哭　そして… …… 120
◆どきどきポヤッチオ …… 123
◆ドミノ君をとめないで。 …… 124
◆ナムコアンソロジー1 …… 115
◆NOëL -La neige- …… 120
◆バーガーバーガー …… 89
◆バーチャル・プロレスリング64 …… 49
◆バイオハザード2 …… 100
◆ハイパーオリンピックインナガノ …… 49
◆バロック …… 119
◆ピカチュウげんきでちゅう …… 70
◆ファミスタ64 …… 50
◆フロントミッションオルタナティブ …… 132
◆プロ野球チームもつくろう！ …… 118
◆放課後恋愛クラブ〜恋のエチュード〜 …… 117
◆ポケットモンスター金・銀 …… 70
◆ポケモンスタジアム …… 70
◆ポケモンスナップ …… 70
◆マイクロマシーンズ …… 50
◆MOTHER3　奇怪生物の森 …… 71
◆街 …… 114
◆マリオアーティスト …… 71
◆メタルギアソリッド …… 121
◆桃太郎電鉄7 …… 144
◆怪物パラ☆ダイス …… 143
◆ヨッシーストーリー …… 74
◆レブ・リミット …… 124
◆ワイルドチョッパーズ …… 138
◆ワリオランド2〜盗まれた財宝〜 …… 76

■価格のあとに(込)マークが表記されているものは消費税込みの商品価格、価格のみ表記しているものは消費税別の商品価格です。

創刊大特集
Teach me why!
THE REASON WHY WE LOVE HER
僕らが『ときメモ』にハマった理由
ユーザーサイドから見た
魅力のすべて

育成シミュレーションゲームの元をたどれば、『プリンセスメーカー』『卒業』という先駆の作品は、たしかにあった。しかし、プレイヤー自身が成長する自己育成という当時には新しいコンセプトと、目的をはっきりと恋愛の成就にしぼった恋愛シミュレーションという形で登場した『ときめきメモリアル』ほど幅広い人気を獲得したゲームはなかった。PCエンジン版で発売されたのが94年。以来、多くの亜流の波にさらされながらもいまもって唯一無二の人気を誇っている。『ときメモ』の何が僕らを魅了するのか？　キャラクターの魅力や優れたゲーム性だけでは解き明かせない“選ばれたゲームだけに宿る魔法”を我々は解き明かしたい。ユーザーサイドの意見や歴史を振り返りながら、このゲームにハマった理由を考察し、ゲームの本質に迫りたい。

企画立案者インタビュー

立石流牙
僕が『ときめき』に込めた思い

何を差し置いてもこの人に話を聞かなければ始まらない。濃密なるきらめき高校3年間のゲーム世界を構築した男・立石流牙。『ときメモ』を作るに至った経緯からキャラクター制作秘話まで、当時の状況、心情を伺った。クリエイターが作品に込めた思いを聞け！

3年半以上も前のゲームがこれほど長きにわたってファンから支持され続けるとは制作者自身も予想できなかったのではないか。『ときめきメモリアル』の企画を立ちあげ、PS移植後、作品がブレイクした頃にはコナミを去っていた立石流牙は当時を思い起こすように語り始めた。彼は昨年、コナミに復帰し、現在『ときめきメモリアル2』の制作に多忙な日々を送っている。

最初は『高校3年間』というベタベタのタイトルだったんです（笑）。

――いきなりですが、『ときめきメモリアル2』の制作は順調ですか？

立石：えー、それは企業秘密なので、あまり話せませんね（笑）。

――わかってます。今日は『ときめきメモリアル』（以下『ときめき』）についてお聞きしますから安心してください（笑）。

立石：はい。それなら話せるかな（笑）。

――『ときめき』の企画自体はいつ頃から温めていらしたんですか？

立石：ええと、たしか92年の夏あたりですか。企画というよりは、ただ漠然と考えていたんですよ。ちょうど1本仕事が終わって、『グラディウス2』とか『ツインビー』をPCエンジンに移植した開発チームに放り込まれたときに、その構想を企画書にして提出したのが『ときめき』だったんです。

――初めから『ときめきメモリアル』というタイトルでお考えだったんですか？

立石：いえ、僕が最初に原案を出したときは『高校3年間』という、もうベタベタのタイトルだったんです（笑）。あくまでも仮のタイトルですが。ゲームとしては高校3年間をシミュレートするということで、わかりやすくしたんです。

――というと、最初の発想は高校3年間のシミュレーションであって、「女の子から告白される」という最終目的が発想の発端ではなかったと？

立石：いえ。もちろん初めから恋愛を重視していました。人生において恋愛を楽しめる時期、またゲームとしても楽しめる時期が高校という舞台ではないかということだったんです。高校時代って、世の中がちょっと見えてきて、いろんなことをかじれる時期だし、ワイワイできるじゃないですか。ユーザー対象を高校生以上と考えていましたから、ゲームでそれを追体験できる、それでいて女の子からチヤホヤされる、絶対楽しくなるなと。

――高校生活に強い思い入れがあったとか？

立石：それは全然ないです（笑）。ただ個人的に恋愛ものをやりたかったんです。ある意味、今まで作ってきたものに対する反動でしょうね。これまでの作品とまったく違ったジャンルのオリジナルを作りたかったんです。それが恋愛をシミュレートするゲームだったということです。

『ときめき』は実験作であり、冒険作だったんです。

――プレイヤーが成長する自己育成シミュレーションというシステムは、当初から考えていたのですか？

立石：恋愛をやろうと決めた次に僕が考えたのは、過程によって結果が変わるというシステムだったんです。過程を変えるにはどうしたらいいかというと、主人公を成長させて、その成長の度合いによって様々に分岐していくのがストレートかな、と。ただコナミにはなかったジャンルなので、開発スタッフ一同戸惑いというか、どこまで作り込めるか正直言って不安も相当ありま

した。
――では『ときめき』は、コナミにとっては実験作的な意味合いもあったと？
立石：逆に言えば、冒険と実験しかなかったんじゃないかな。今でこそヒットしてますが、当時は社内でも立ちあげ時期から評判よくなくて『こんなのやるの？』呼ばわりですから(笑)。まあ、期待されない分、むしろ僕なんかひねくれ者なので、今に見てろとは思ってたんですけどね(笑)。
――立石さんはこの作品に自信があったということですね？
立石：ええ、まあ。今までになかったゲームであるというのが１つ。それから恋愛というのは戦いと並んで人間の永遠のテーマですよね。そのテーマの１つを踏まえて、女の子の数、リアクション、グラフィックなど徹底していたんで、これが受け入れられないんだったら作るものはないんじゃないかなっていう。ただ、チームの人もそうは思ってなかったらしくて、あとで振り返るとおまえだけ騒いでいたよなって(笑)。

このゲームが受け入れられないなら作るものはもうないんじゃないかっていう気持ちでした

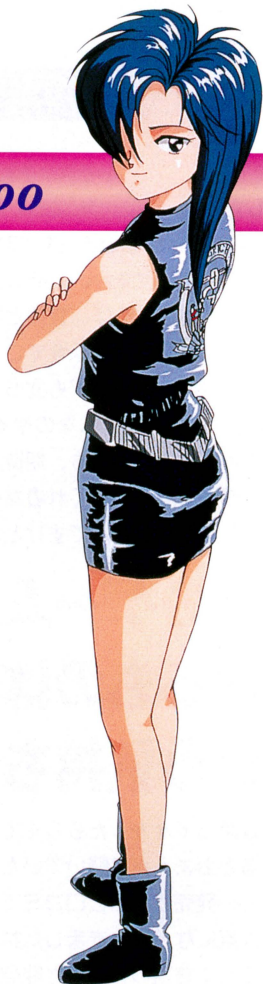
――発売されると口コミでジワリジワリと人気になっていきましたね？
立石：普通の作品だと開発スタッフへの純粋なファンレターってそんなに来ないんですよ。『ときめき』の場合は、最初の１カ月で50～60通届いた。ここまで反響があるケースは、この業界にいて初めてだったんです。だからこれはイケるって。

女の子たちはパラメータの数から生まれたんです。

――『ときめき』の特徴は、他のゲームにはみられない“心の揺れ”をユーザーに喚起させる点だと思うんですが？
立石：よくあるパターンなんですが、最初は藤崎詩織を狙ってますよね。でもそのうちに罪悪感が芽生えてきて、他の女の子になびいてしまうとか、心が痛んだりする“心の揺れ”は表現できてよかったと思ってます。他の女の子は最初、藤崎詩織と主人公がくっつくためのジャマ者として設定していたんです。あくまでも目的は藤崎詩織を落とすことであって他の女の子はジャマな存在であると。だから開発中は、ジャマ女、ジャマ女って言ってました(笑)。
――なんだか冷たいですねえ(笑)。
立石：ただ、過程によって結果が変わってくるものなので、ジャマ者として設定された女の子たちではあるけれど、ヒロインと同等のパターンを持たせてあげたんです。そっちにプレイヤーがなびくならOKだと。それはそれで、このゲームの楽しみ方なので問題ない、と考えたんです。
――たしかに女の子のリアクションなどみんな同等のパターンを持っていますね？
立石：ひいきはいやなんですよ僕は。制作過程で、バストショットの偏りが若干あっ

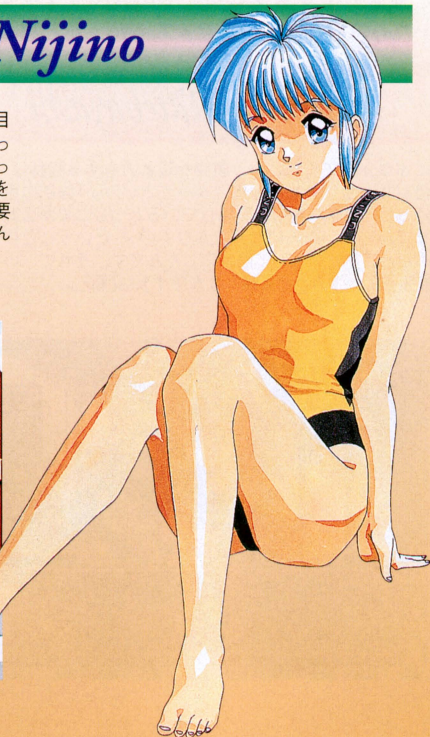
館林見晴 *Miharu Tatebayashi*

廊下で主人公にぶつかってくるという唐突な現れ方をする館林は、ユーザーへの優しさからできたキャラクターだという。「強引に主人公にくっつけるわけだから頻繁に登場しているとつじつまが合わない。さっきまで怒っていたのになんでなびくの？ということになるので、退いたところにいるって設定にしたんです。それで、いつも主人公を見張っているから“見晴”なんです」(立石)。

たんですが、それは違う！ と。キャラの均一化を徹底しました。
──女の子のキャラクター作りで基準設定となったキャラっているんですか？
立石：基準というのはないです。なぜ女の子があの人数になったかというと、単に主人公のパラメータに対応した数なんです。主人公が育っていくことに対するご褒美であり、育っているってことをわからせなきゃいけない。だから文系を上げたら如月とか、運動上げたら清川だとか、女の子はパラメータの数から生まれたんです。
──とすると、隠しキャラの館林見晴というのはどんなところから生まれたんですか？
立石：『ときめき』ってけっこう長いゲームですから、音声をフルで聞いたら６時間くらい平気でかかってしまうわけです。「それで、１プレイ終わったときに誰とも結ばれなかったらそれじゃ今までの数時間は何だったの？」と思う人も必ずいると思うんです。開発者としてはそういう事態は避けたい。救済措置を用意しようと。「結ばれなかったとき強引にくっつけちゃえ！」というので生まれたのが館林なんです。
──力技の発想ですねえ(笑)。
立石：館林の設定は一目惚れですから。藤崎詩織の幼なじみというのも恋愛の王道であって武器としては強力ですが、一目惚れ、片思いも王道であり武器なんです。他のキャラは実は恋愛の武器らしいものは持ってない。母性本能をくすぐるキャラとして人気になるだろうなという虹野沙希はいましたが。キャラのあからさまな武器を手にしているのは藤崎と館林しかいない。だから館林が支持されたんですね。
──キャラに関してはグラフィックの面でも苦労されたんじゃないですか？
立石：思い出しますね、当時を…。最後は時間がなくて泣きながら描いてました(笑)。実は苦労というか、苦肉の策がありまして。虹野がときめき状態になるとウインクする絵になるんですが、あれは時間がなくて両目を描いてられなかった(笑)。時間との戦いという側面もあったわけです。

紐緒結奈 *Yuina Himoo*

『ときめき』のキャラクターの中でも一際異彩を放っているのが紐緒結奈だ。彼女ははっきりいえば、フィクションの塊だ。「恋愛ゲームの女性のパターンははるか昔から決まっている。それをいかにオリジナルとして捉えさせるか、という意味でウソをついてでもキャラクター性を盛り込まなければならない」(立石)。ゲームキャラクターのバランスとは難しい。

虹野沙希 *Saki Nijino*

屈指の人気を誇る虹野沙希にもエピソードがあった。両目を描く時間不足からときめき状態の表情がウインクになったというのだ。「ただ僕は、それがプラスに作用したと思ってるんです。鏡だったらときめき状態のとき、最初は目を閉じているとか、個性として捉えることができるので。要は実作業とキャラクター性の折り合いが付くのがいちばんではないかと思うんです」(立石)。

ウソをつきまくってでもおもしろいものに仕上げたかった。

──もう１つの『ときめき』の特徴、現実にはありえない設定・エピソードの絶妙なバランスについてお聞きしたいのですが？
立石：やっぱりゲームは、楽しいのがいちばんですよね。仮に本当の現実を追い求めてつまらないゲームを作るより、私としてはウソをつきまくってでもおもしろいもの

Profile

●立石流牙（たていしりゅうが）
『ときめき』企画立案者。ファミコンソフトの開発に始まりＰＣエンジンの開発へ。『ときめき』は6作品目のソフト。95年に一旦コナミを離れ、ＰＣ-ＦＸソフト『ブルーブレイカー』を制作した。開発終了後、コナミに復帰。

『ときめきメモリアル2』でシステムが変わってもゴチャゴチャしてはいけない 寝っころがってプレイしても いろいろな過程を楽しめるようにしたい

に仕上げるという信念だったんです。だからウソを盛り込むことに抵抗はなくて、あとはどこまでやるかってことだけで。

──例えば紐緒結奈の世界征服ロボとか？

立石：あれはやりすぎだと思います(笑)。

──よく止められませんでしたね(笑)。

立石：紐緒のキャラというのは、ある日突然『世界征服』という言葉が浮かんだんです。そこからシナリオとかどんどんできてきて、しまいにはロボットまで持ち出してくるようになってしまったっていう(笑)。完全にノリですよね。

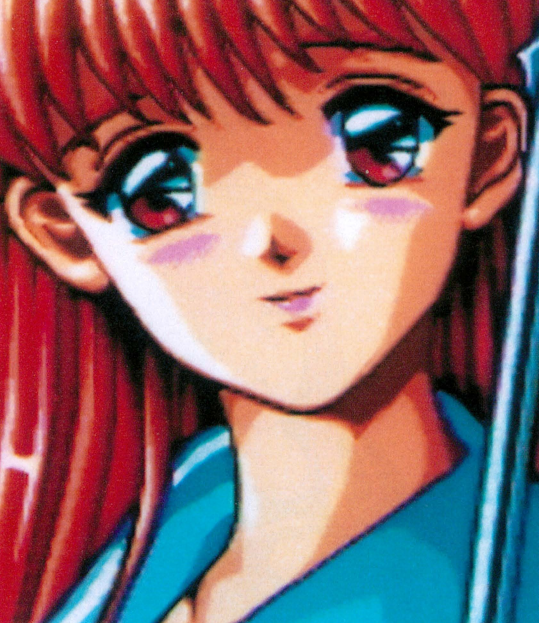
──立石さんはコナミを一時離れていたわけですが、外から見て『ときめき』を再発見したことってありますか? 今回は『ときめき』再検証という企画なので。

立石：コンパクトで最小限なくせに、いろんなことが起きるっていうのが大切なことだってことですか。特に恋愛ゲームというのは、１人の女の子を落とすってもんじゃなくて、何度もプレイしていろんな女の子に接してやる。ちょっと方向を変えてやれば、違う女の子が出てくるとか、よく収まったゲームだなと感心しました。だから仮に『ときめきメモリアル２』で、システムとかガラッと変わっても、やっぱりゴチャゴチャしてはいけないと思うんですよ。なんかこう、単純でそれこそ寝っころがってプレイしてもいろんな過程が楽しめるというようにしなければいけないと考えてます。

──最後に、立石さんが『ときめき』に込めた思いをお聞きしたいのですが？

立石：まず恋愛があって、そして高校という舞台があって、ゲームだからバカのできるおちゃらけの部分をいっぱい入れて、ユーザーの方には、何回でも楽しんでもらいたかったんですよ。あの中でキャラクターが言っていることは、あの世界では現実なんです。プレイヤーは何回かやっていくうちに自分にとっても現実になっていく。あくまでもゲームとしてですが。そして『ときめき』はやはり恋愛ゲームですから、エンディングで結ばれてよかったと思ってもらえるのがいちばんうれしいんです。僕はゲームの恋愛を心底楽しんでもらいたかったし、それが僕の目指したものです。

撮影/清野泰弘

ユーザー代表 ときメモラー座談会

ハマったのはこんな理由

『ときメモ』大分析

クリエイターが創造した“恋愛”は、老若男女までも虜にした(ホントか)。今回の座談会は、不幸にも(?)ハマってしまった20代、30代ユーザーを代表して、桃井はるこさん、松岡圭祐氏および本誌編集者で、魅力の大解剖を試みた。

失われた高校生活をやり直そうと懸命になる。

編集部 独立した世界を持った、エッチ要素なしの恋愛シミュレーションゲームって、今まで本当になかったのでしょうか?

桃井 昔からアイドルゲームのデートシミュレーションなどはありましたけど、やっぱり『ときメモ』好きな人の層って、たぶんアニメの、たとえば、『カリオストロの城』のクラリス[*1]とか、アニメの中の世界を外から見てるだけで、入っていくことができなかったんですよ。『ときメモ』は、詩織ちゃんが1対1で話をしてくれるとか、こっちに来てくれたっていう、そんな感覚があるんですね。3つの選択肢から1つを選ぶだけでそういうふうに感じてしまう、そこがすごいと思うんです。

編集部 そういうキャラクターに近づいてきてほしいという願望は、ゲームファン、アニメファンに元々あったんですか?

松岡 アニメやマンガ、ゲームは、かなり前から同人誌があったわけで、それはキャラに近づいたり、同じ世界に入り込みたいって欲求があったんですね。技術的に昔のゲーム機ではできなかっただけであって。

ゲームにおける楽しさと人生をゲームに例えた部分での頂点が“告白”の瞬間だった

編集部 松岡さんがハマってしまったのはどんな理由ですか?

松岡 僕も含めてこのゲームをやってる人って30歳過ぎてるのも多いんですよ。絵も設定も過剰なまでにマンガチックでしょう。中途半端にリアルだとダメなんですけど、過剰だから冗談っぽく始めるわけです。でも気がつくとズルズルと…。ここに何かしら自分が共有する世界を求めてしまう。

桃井 端から見て思ったんですけど、『ときメモ』をやってる大人たちって、高校生活のやり直しをしたいのかなって感じますよね。

松岡 それはたしかにあるんですよ。メディア的な部分に学校を卒業しないままの気持ちを持ち込むようになったのは、たぶん我々の世代(昭和40年前後)からなんです。『ときメモ』を作っているスタッフもそういう世代なんでしょう。学校の中だけで学校を終わらせなくてもいい、今それが社会的風潮となっていて、会社の中で上司を先生に、同僚をクラスメートに見立てて失敗する人が多いんですよ。だから、失われた高校生活をもう一度やり直そうと懸命になる。

編集部 桃井さんもやり直したいって思います?

桃井 うーん、私は『ときメモ』はアニメの世界と捉えてるんですけど…。男の人がそういう楽しい学園生活像を追い求めてるっていうのが『ときメモ』っぽいですけど。

編集部 『ときメモ』世界、つまり憧れの学

園ラブコメの世界も実際にプレイすると、楽しいようでけっこう大変ですよね。

松岡　きらめき高校は破綻のない仲良し世界だからこそ、仲間意識を維持する最低ラインの努力をしなければならない。現実世界と同じように平気で嫌われますからね。その辺のわがまま勝手が許されないのもこのゲームの魅力ではないかと思うんですよ。

桃井　その辺は微妙なリアリティですね。

妄想の種を提供するのが『ときメモ』だったわけです。

松岡　『ときメモ』はキャラ云々と言われますが、表面に見えないシステムがよくできていたんですね。隠しパラメータの友好度、傷心度、ときめき度(恋愛度)の3つが独立しているという考え方は心理学的にかなり新しくて、偶然かもしれないけれど『ときメモ』は、この人間性を感じる3つの隠しパラメータが独立しているせいで、ゲームに映っていないところの人生や性格を感じることができた。これがなかったらもっと薄っぺらなゲームになったでしょうね。

編集部　制作者の思い入れが深かったんでしょうね。それがゲーム性に出たというかキャラが心を持ったというか。でも実際、キャラクターの人気は今でもすさまじいですね？

桃井　今、男の子のウケを真っ向から狙ったアイドルってなかなかいないんですよ。『ときメモ』はその隙間を補完しているんですよね。

松岡　そういう意味では、伊達杏子[*2]ですか? バーチャルアイドルで売ろうとしたでしょ？　あれはなぜダメだったんでしょう？

桃井　それを考えると、『ときメモ』はすごいなって気づくんですよ。DK96って言われてて、福生市に住んでいて、ダンスがうまくて、身長は何センチ、家族構成はこうって決められているんですけど、惚れることができないんです。物語がないんですよ、あれって。普段が見えないんです。詩織ちゃんだったら美樹原さんと学校帰りに喫茶店に寄って、とか妄想がふくらむじゃないですか。そういう妄想の種を提供するのが『ときメモ』だったわけで。

松岡　プロダクションにとっては、完成されたアイドルだったはずですよ、私生活がないから。でもアイドルを追っかける側は、それ以外の部分なんですね。

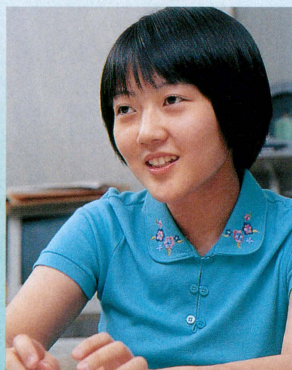
桃井　アイドルでも普通の女の子、その辺を妄想するのも楽しみの1つなわけですからね。

編集部　データだけでは思い入れができないということですね。

桃井　普通の女の子を好きになると、その子は何が好きだとか、いろんな情報をかき集めようとするじゃないですか。『ときメモ』のグッズを集める行為も同じで、普通の恋愛と一緒の感情の元にあるんですね。

1対1のパーソナルなつながりを実感できるのが特徴。話しかけられれば、プレイヤーは心の中で応えてしまう!?

「片桐さんらしくない」。プレイヤーの数だけ自分の思い描く片桐さんが存在する。感情移入の度合いは他に類を見ない。

松岡圭祐
催眠療法カウンセラーで作家の催眠術師。'96年サウス・インターナショナル・カウンセリング協会賞受賞。著書多数、近著に『催眠』(小学館)がある。フジテレビ土曜深夜『A女E女』レギュラー出演中。
http://www.bekkoame.or.jp/ro/gi11205

桃井はるこ
ゲーム、アニメ、アイドルなどに異常に詳しい女子大生。ゲーム誌、パソコン誌上にてコラムを連載。昨年末、ミニアルバム『電脳少女バーチャリアンコ』を発売するなど、幅広く活動中。
http://www.win.or.jp/~petite/momoi/haruko.html

ゲームの一画面が一生の思い出になっていく。

編集部　『ときメモ』と言えば、告白なんですが、松岡さん振り返ってみて、高校生の頃、告白されたいって思ったことあります？

松岡　いやあ、そんな浮いた話にはならなかったですねぇ(笑)。

編集部　そうですよね。僕らの場合、男から告白するという発想なんですね。だから告白されるってことが、すごいインパクトがあった。

桃井　『ときメモ』のキャラクターって個性豊かなようでいて芯はみんな同じじゃないですか。告白の場面を見ると結局みんなしおらしい女になって終わっていくじゃない

Teach me why! THE REASON WHY WE LOVE HER 僕らが『ときメモ』にハマった理由

ですか。それを見て、男の人ってこういうのを言われたいのって、私は思ったけど。

松岡　あれは女性の目から見たら不自然ですか、やっぱり？

桃井　それは伝説の樹があるからしようがないんですけど……。ただ、ほんとはここから先が大切なんじゃないかって。

編集部　そう、実はこれがスタートなんですよね。

松岡　そうかなぁ、僕はゴールでいいと思うな。というのは、ゲームはRPGでもそうですが、最終的に英雄ですってプレイヤーを持ち上げて終わるんですね。それがないとたいてい不人気なんです。だから、そういう意味で最終的に向かい合って長々とセリフをしゃべって「好きです」になるのは、今後もお約束になってほしいんです。

桃井　私は最初にやったとき、これでみんな満足するの、ほ～って。

編集部　そんだけでいいのって？

桃井　直接的な行為じゃなくて、みんなの心を惹きつけるっていうことは、男の人も実は恋愛とか告白とかに感動があるのかなって。

松岡　その通りですよ。

編集部　プレイヤーが3年間、告白されるためにモニター見ながらパラメータ上げる努力をしてるわけですよ。すると、女の子から「勇気を出して言います。好きです…」。これは、報われたという気持ちになりますね。

松岡　たぶん『ドラクエV』で、ビアンカ[*3]が、好きよ○○ってプレイヤーの名前を呼ぶのが、ゲーム史上初めてプレイヤーが告白された瞬間なんですよ。それが恋愛ゲームでもないのにインパクトあったらしくて、そこらじゅうのゲーム誌に投書があったんです。「俺は20年間生きてきたけど、告白されたのは初めてだ！」みたいなことが書かれていたんです。あれが『ときメモ』の布石だったわけです。みんな盲点だったよね。脱衣麻雀とかそんな方向にしか気持ちがいかなかったのが、はっきりとゲームにおける楽しさという部分と、人生をゲームに例えた部分でのその頂点になるもの。それがシンクロするのがまさに告白の瞬間だった。僕らは、それを胸元に突きつけられて、「はうっ！」って気持ちになったんです。

桃井　高校生だったら初めて好きって言われたのが、詩織ちゃんだったという子も多いんじゃないですか。詩織ちゃんが初恋の人かぁ。

松岡　それが一生の思い出になっていくわけです。昔で言うと、映画・マンガ・アニメの一場面が名場面だったのが、今はゲームの一画面が自分にとっての名場面になるわけです。

＊1　1979年公開。宮崎駿監督の劇場用アニメ第1作。純粋無垢なお姫様・クラリスは、当時のアニメファンの理想のヒロインだった。

＊2　ホリプロ所属のバーチャルアイドル。現在はDK96は引退し、DK97が活動中。

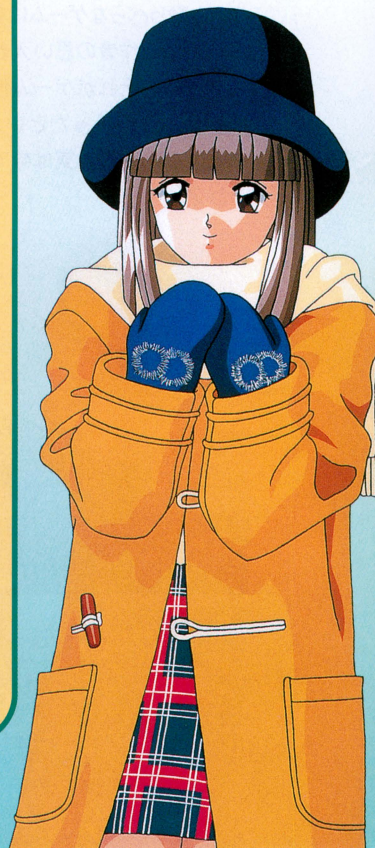
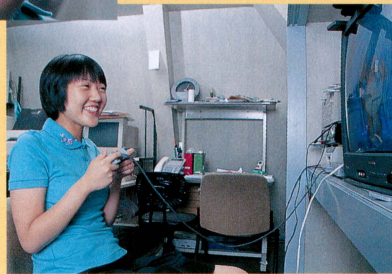
＊3　『ドラクエV』に登場する、主人公と幼なじみでおてんばな女の子。主人公と結婚できるキャラ2人のうちの1人。

◆告白されるとこんな顔

人はゲームの女の子に思いを告げられるとき、いかなる表情をするのか!?

告白場面は1人でひっそり、感動に浸りたい。恥ずかしいし…。もっともである。が、無理を承知でお2人にこのクライマックス場面を撮影させていただいた。卒業式のひと月前からプレイし、誰に告白されるか謎のままでだ。始めはぐずっていた2人もやはり…。"好き"と言われれば人は素直にうれしいのだ。

いつもは80インチの大画面モニターでプレイするという松岡さんが最初にプレイ。藤崎詩織に告白される超ラッキーな展開でこの笑顔。「何度やっても感動するね」。仕事ってこと忘れてます。

桃井さんは照れていた。すごく。で、虹野さんから思いを告げられると、もっと大照れになってこの表情。久々にエンディングまで見たらしく、「やっぱりジーンときます」と思いも新たにしていた。

『ときメモ』十人十色

ときメモ体験を共有するユーザーの声から、浮かび上がるゲームの全体像。それぞれの思いを聞け！

●10代のユーザー

●言葉ではうまく表現できないんだけど、なんか心の奥の方の感情、今までの自分になかったような感情を、ぐっとつかんで離さないところがあるんですよね。それで、気がついたら夢中になってたっていうか…(18歳・会社員)

●本当の恋愛をしているような「さわやか」なストーリーがいいし、女の子のリアクションが楽しい(16歳・学生)

●ゲーム世界が完璧に出来上がってる。運動会とか学園祭とか番長戦とか、遊びの要素が入っているのもいい(17歳・学生)

●20代のユーザー

●プレイする度に新しい発見が出てきて、「噛めば噛むほど味が出る」ところにハマってしまった(25歳・フリーター)

●音楽、演出、グラフィックの背景構図など、ゲームを盛り上げる部分の完成度が圧倒的に高いから(22歳・会社員)

●今では当たり前となっていますが、全セリフに声があるのが、グッときた。あと、デートなども、心の中で景色などを思い描いて想像が広がる(22歳・会社員)

●30代のユーザー

●電脳部マスターイベントのＳＴＧなど最高です。いろんな要素が奇跡的に結実していますよね。いろんな偏執狂的な部分から見ても、『ときメモ』も結局、“職人コナミ”のゲームだと思います(32歳・会社員)

●真剣なんだけど、笑えるゲーム世界に魅せられました(35歳・自由業)

※上記コメントは、次頁でアンケートに答えていただいた方々の意見をまとめたものです。

●宮内知美

カップルになれたらキスっていいな！

恋愛好きの私としては、お家で恋愛シミュレーションができるというのはとても魅力的でした。女の子もかわいいけど、ゲーム性がやっぱりスゴイですよね。女の子にもわからない女心(？)にくやしいけどハマっちゃいました。１つだけ不満を言うなら、告白されることが最終目的じゃちょっと納得いかないんで、続編では詩織ちゃんとカップルになれたら、せめてキスするくらいまであったらいいなぁ、なんて勝手に思ったりしてます。

イエローキャブ所属。TBS時代劇『南町奉行事件帖 怒れ求馬』(月曜夜８時～９時)に出演中

●コンタキンテ(男同志)

虹野さんを怒らせたら夢に現れました

１年前、彼女から「他に付き合っている人がいる」と言われたとき、大川総裁から渡されたのが『ときメモ』です。釘付けになりました。虹野さんを怒らせてしまったときは夢に彼女が現れました。修学旅行で看病したときは１日中上機嫌。卒業式で告白されなかったときは、ズンっと落ち込みました。『ときメモ』を終えて気づいたことは、現実には１人の女性にフラれただけなのに、２人分のショックを受けたってことです。本当に素晴らしいゲームですね(泣)。

大川興業所属。1/13北沢タウンホールにて『第59回すっとこどっこい』公演。ネタビデオ『男同志』(ポリグラム)発売中!!

◆追体験できない人－女子校出身者の意見

憧れていた学園生活がそこにあったんです。

やっぱり、共学に憧れてたんです。男の子との楽しい学園生活があるような気がするじゃないですか。女子校って合コンすること多いんですけど、それって彼氏見つけるのが目的ですよね。私いやなんですよ、そういう出会いって。そうじゃなくて共学のように普段の学校生活の中で接していて、自然に相手を好きになるっていうのがいいんです。『ときメモ』の中にその世界があったからハマっちゃったのかもしれません。だから、私は落とす相手を詩織ちゃんに決めたら詩織ちゃんの全イベントを見たいんです。イベントは好きになっていく過程の積み重ねですよね。それを見るのが楽しいんですよ。どんどん親密になっていくっていうか…。私は女子校出身だから追体験ではないけれど、憧れていた学園生活がそこにあったんですよね。

豊島華子 18歳。漫画家アシスタント

ゲームセンターで聞いた ときメモ キャラクターランキング

『ときメモ』の人気を支えるキャラクターたち。はたして誰が一番人気なの? 気になって眠れないからアンケートを実施した。これが現在の人気ランキングだ！

1位	紐緒　結奈	27票
2位	虹野　沙希	25票
3位	館林　見晴	22票
4位	藤崎　詩織	19票
5位	片桐　彩子	12票
5位	如月　未緒	12票
7位	朝日奈夕子	8票
7位	古式ゆかり	8票
9位	早乙女優美	5票
9位	鏡　魅羅	5票
11位	清川　望	2票
11位	美樹原　愛	2票

＊このアンケートはゲームセンター・ビガロ新宿店『ときメモ』フロアにおいて9/2〜9/12まで実施し、集計したものです(全148票/無効1票)。

●このキャラを好きな理由

■クールで強がっているように見えても、実は単純でそそっかしくてすぐ感情が顔に出ちゃう紐緒さんがかわいい（22歳・会社員）
■容姿、声、行動、思想、どれをとっても恋愛ゲーム史上最強の毒のあるキャラが紐緒さんです（25歳・会社員）
■虹野さんの分け隔てのない優しさ、好きになった相手に一途に尽くす純粋さに惚れました（24歳・会社員）
■虹野さんを好きになるのは男として当然だ！（22歳・会社員）
■ひたむきでけなげなんだけど、好きになったら少し強引な館林さんがいい（20歳・学生）
■『ときメモ』をやる前に、とある女の子に一目惚れして失恋したから。みはりんの気持ちがわかる（21歳・学生）
■詩織の頬を赤く染めた笑顔の裏にある残酷性。男泣かせの存在だよなぁ（22歳・学生）
■美術が好きで運動音痴な片桐さんと自分も同じだから。気が合いそうなので（24歳・会社員）
■体が弱い如月さんを守ってやりたくなる（24歳・会社員）
■朝日奈さんはコギャルっぽいのにかよわい。露出度高い私服も好きです（31歳・会社員）
■亡くなった最愛の女性に古式さんがそっくりなんです（24歳・会社員）
■元気いっぱいで無邪気。優美ちゃんはかわいい！（19歳・学生）
■鏡さんが初めて告白してくれたキャラ。マイナー買いなんで（24歳・学生）

●協力/ ビガロ新宿店　新宿区歌舞伎町1-16-6
Tel　03-3204-7390

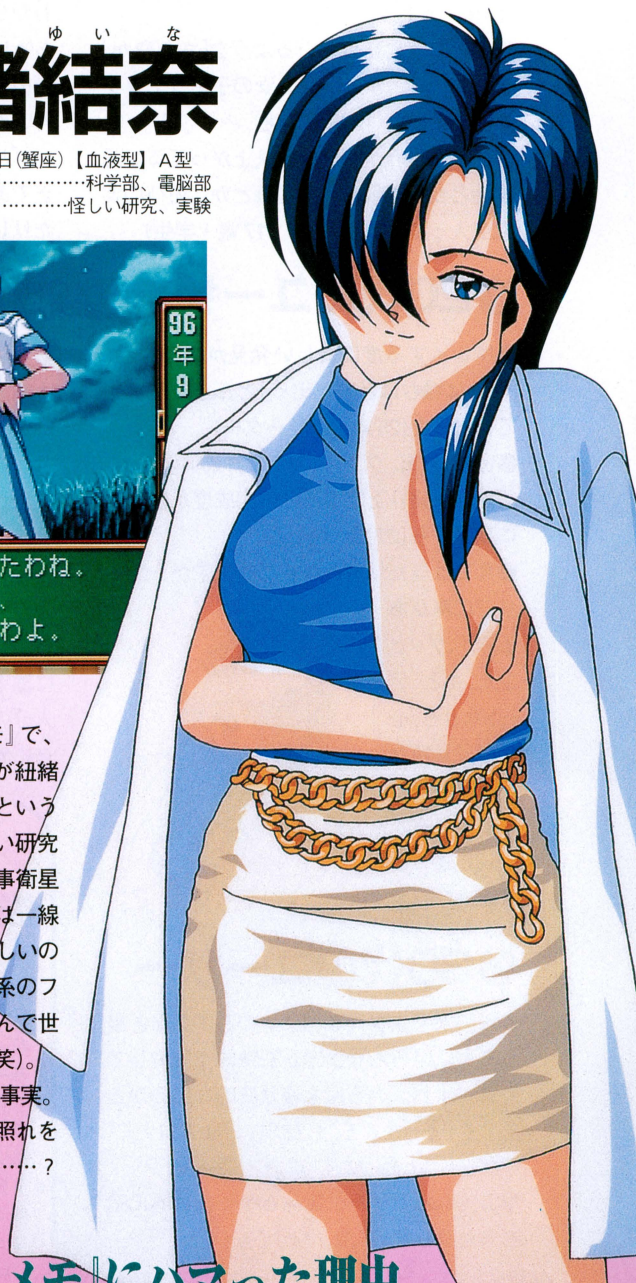
人気ランキング

ここではゲームに登場する12人の女の子について、左のランキング順に紹介していこう。しかしこのランキング順番は、一般的なものとは1位のキャラがちょっと違うかも。これも1位のキャラの陰謀か(笑)。

なんと意外な女の子が人気第1位に!?

紐緒結奈（ひもおゆいな）

DATA
【誕生日】…7月7日(蟹座)【血液型】A型
【所属クラブ】……………………科学部、電脳部
【趣味】…………………………怪しい研究、実験

いろんな要素がつまった『ときメモ』で、もっとも驚かされ、同時に笑えるのが紐緒さんの行動とその言動。「世界征服」というとんでもない野望を胸に、日夜怪しい研究に没頭。ロボットを開発するわ、軍事衛星をハッキングするわ、他の女の子とは一線も二線も画した行動が見ていて超楽しいのだ。そのためか紐緒さんにはマニア系のファンが多く、紐緒さんを「閣下」と呼んで世界征服の野望に共感していたりする(笑)。ただ反対に女の子のファンが多いのも事実。それは紐緒さんが恋愛に不器用で、照れを隠しきれない所が魅力的だからかも……？

別キャラクター解説

ランキング2位 虹野沙希（にじのさき）

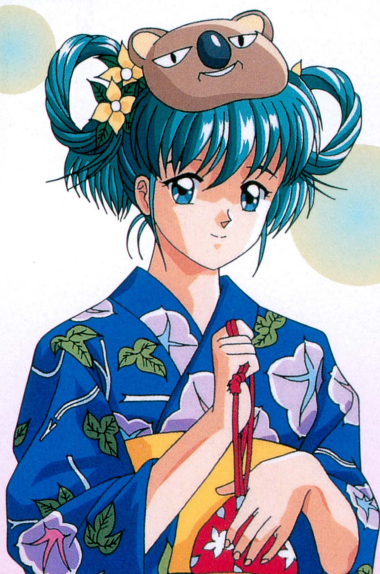
DATA
【誕生日】…1月13日(山羊座)
【血液型】……………………A型
【所属クラブ】野球部、サッカー部
【趣味】………………………料理

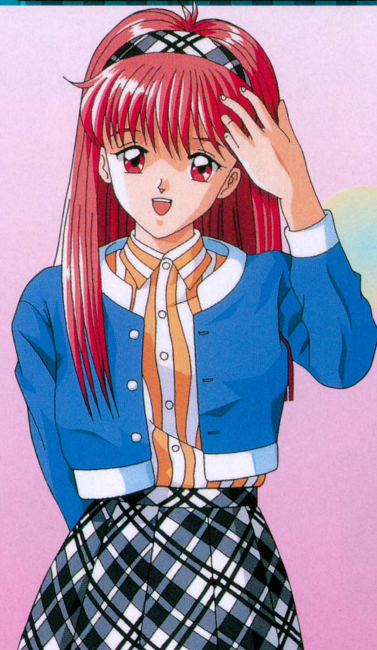
PCエンジン版の頃から、安定して人気のあるキャラの虹野さん。誰にでも優しく、頑張っている人は応援せずにはいられない。おまけに控え目で料理が得意と、まさしく世の男の「理想の女性像」そのまんまの性格。ただ、こんな女の子にデートに誘われたりすると男としては断るに断れない。本命でないときもついついOKしてしまう……と、ある意味、一番対処に困るキャラでもある。

ランキング3位 館林見晴（たてばやしみはる）

DATA
【誕生日】……3月3日(魚座)
【血液型】……………………A型
【所属クラブ】………………不明
【趣味】…主人公を見つめること

ゲームのあちこちで登場するが、決してプレイヤー側から接近することはできない。でもその姿は、つねに主人公のそばにある。ただ1回だけのデートは、館林さんからの誘いで、しかも彼女から告白されないときのみ体験できる……。そんなもどかしさと彼女のいじらしい性格から、「隠れキャラ」でありながら男女問わずにファンが多い。ドラマシリーズなどでまた会えるといいね。

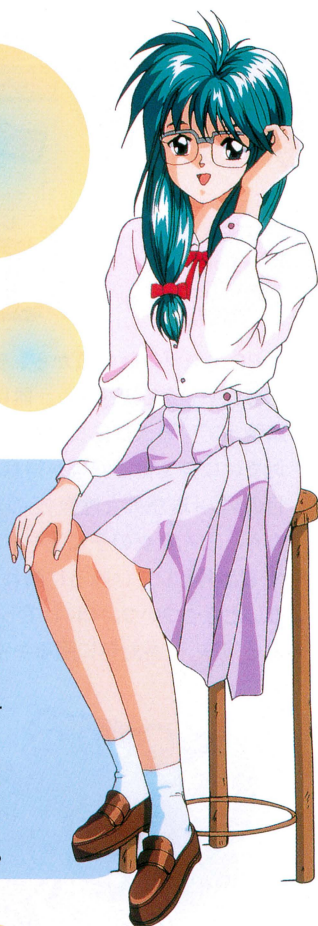
ランキング4位 藤崎詩織（ふじさきしおり）

DATA
【誕生日】……プレイヤーが決定
【血液型】……プレイヤーが決定
【所属クラブ】……誕生日による
【趣味】…………………音楽鑑賞

『ときメモ』の中ではヒロイン的存在で、成績優秀、スポーツ万能。おまけに美人でスタイル抜群と、虹野さんの「理想」に対し「完璧な女性像」の代表格とよく評される。こんな女の子が「幼なじみ」という設定なら人気が出そうだが、これがなかなか1位になることがない。完璧ゆえに近づきがたい、幼なじみなのに冷たい態度を取るなど……。あまり完璧だと男は劣等感を覚えるようだ。

ランキング5位

片桐彩子

かたぎりあやこ

DATA 【誕生日】9月30日(天秤座)【血液型】B型
【所属クラブ】美術部、吹奏楽部 【趣味】絵を描くこと

絵を描くこととカラオケが大好き。いつも言葉に奇妙な英語をまぜて、ロマンチストな面もあれば、ときには冷めた反応で主人公を悩ませる。そんなつかみ所がなく、自分を隠さない性格が非常に楽しいキャラだ。いつでも自然体で気軽な会話ができ、それなのにリアクションは多種多様。友達感覚で付き合えるのが本作では逆に新鮮。

ランキング5位

如月未緒

きさらぎみお

DATA 【誕生日】2月3日(水瓶座)【血液型】A型
【所属クラブ】文芸部、演劇部 【趣味】読書

大勢の女の子が登場するゲームでは、1人は登場する文学少女タイプ。本とメガネがよく似合い、運動が苦手で貧血がち。そのすべてを兼ね備えた如月さんだけに、1つのミスですぐ体調を崩してしまう。必然的にこちらがエスコートすることになるが、それが一番楽しい所！白馬の王子様を気取れるなんて、そうは体験できないぞ。

ランキング7位

朝日奈夕子

あさひなゆうこ

DATA 【誕生日】10月17日(天秤座)【血液型】B型
【所属クラブ】無所属 【趣味】遊ぶこと

朝日奈さんは、よく「実際の女子高生にもっとも近いキャラクター」と言われる。たしかに流行にうるさく遊び好きで、あくまで自己中心的な性格。だが好きになった相手には一途な面を見せ、その辺は最近の「コギャル」達とは少し違うかも。寛容な心と一緒に遊びまくる根性があれば、見ていてこんなに楽しいキャラはないだろう。

ランキング7位

古式ゆかり

こしき

DATA 【誕生日】6月13日(双子座)【血液型】B型
【所属クラブ】テニス部 【趣味】編み物

「古式不動産」の社長令嬢で、厳格な父親に育てられた古式さん。そのせいか性格はいたっておしとやか…というよりマイペースそのもの。独特な口調、「はにわ」を集めるのが趣味といった面を、どう思うかで古式さんの評価が分かれるだろう。実際のお嬢様も一般常識とはズレがあるようだから、これも忠実なお嬢様像なのかも。

ランキング9位 早乙女優美（さおとめゆみ）

DATA 【誕生日】5月16日(牡牛座)【血液型】O型
【所属クラブ】バスケット部【趣味】プロレス、ゲーム他

優美ちゃんほどファンによって、好き嫌いが分かれるキャラもいないはず。親友の妹で、アニメ、ゲームなど子供っぽい遊びが大好き。主人公に甘えまくる姿は、年下好きにはもうたまらない。だが逆に好きでないと、これがうっとうしい。そして毎回出るのに嫉妬深く、すぐ「爆弾」を爆発させる。本命でないときは恐怖の的となるわけだ。

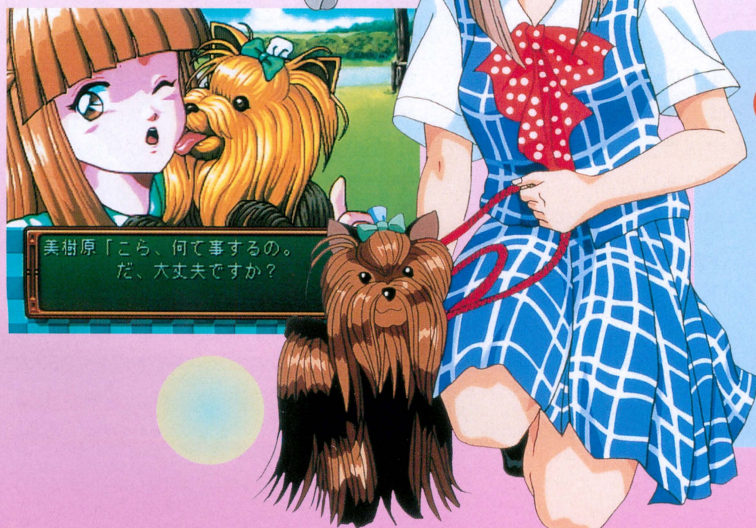
ランキング9位 鏡 魅羅（かがみみら）

DATA 【誕生日】11月15日(蠍座)【血液型】O型
【所属クラブ】無所属【趣味】ウィンドウショッピング

モデルにスカウトされるほどのプロポーションを持ち、おまけに美人。ただし超タカビーな性格のオマケ付き…。だがじつは彼女の家はあまり裕福ではなく、6人の弟の面倒をすべて見ている素顔を持つ。タカビーな性格も、過去にいろいろあったためのようだ。その辺の事情を理解してあげれば、鏡さんの本当の魅力がわかるはずだ。

ランキング11位 清川 望（きよかわのぞみ）

DATA 【誕生日】12月3日(射手座)【血液型】A型
【所属クラブ】水泳部【趣味】運動、花の栽培

超高校級スイマーという肩書はあるものの、女の子としてはまだ未熟。スタイル、顔は特別いいわけでないし、口を開けばまるで男のよう。本人も気にしてはいるようだが、指摘されるとムキになってしまう。しかしそんな清川さんだからこそ、花を愛し、人一倍女の子らしさに憧れを持っている。こんな女の子とっても可愛くない？

ランキング11位 美樹原 愛（みきはらめぐみ）

DATA 【誕生日】9月5日(乙女座)【血液型】A型
【所属クラブ】無所属【趣味】ペットと遊ぶ

美樹原さんも優美ちゃんと同様、好き嫌いがはっきり分かれるキャラクター。なにせ赤面症だから、ほとんどまともな会話ができない。ただ、いつも話の語尾につく「……」の中に、どんな思いが込められているかを考えれば、美樹原さんの気持ちがわかるはず。それを理解して彼女と接するようにすれば、何倍も楽しく付き合えるだろう。

タイトル発売直前から現在までの足跡を追う

今だから明かす『ときメモ』の歴史

現在は知名度、人気ともに揺るぎない地位を獲得している『ときめきメモリアル』。しかしその道のりは、決して最初から平坦なものではなかった。ここでは現在の地位に至るまでの評価の移り変わりを追ってみた。

関連ソフト発売日一覧表

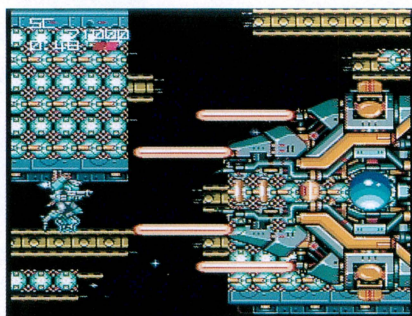
1994年	
5月27日	PC『ときめきメモリアル』

1995年	
10月13日	PS『ときめきメモリアル ～forever with you～』
12月	AC『ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま』

PC PCエンジン版　SF スーパーファミコン版

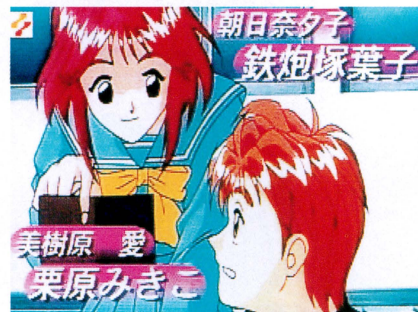
「コナミ御乱心!」とまで言わしめた痛烈な前評判

PCエンジン版のタイトルが発表されたとき、多くの人達が驚いた。その第一声は、「コナミがギャルゲー!?」。それもそのはず、当時のコナミは『グラディウス』シリーズを始めとした、硬派なゲームに強いメーカーとしてよく知られていた。それがいきなり、「女の子とデートを重ねて、最終的に告白されるのが目的！」である。ギャルゲーはクソゲーという認識が根強くあった時代、特に熱烈なコナミファンを中心に非難の声が殺到した。ゲーム雑誌の中でも、大きく紹介する所はわずか。なかには「コナミの御乱心！」とまでわめく所があったほどだ。ただ「ゲーム中の女の子とデートができる」という内容に、注目した人がいたのも事実。だがそれが多数派になることはなかった…。

94年春のCSGで配られたチラシ。コナミでこの作品だけカラーでなかったのに驚いた

質の高いミニゲームが遊べるなど当時としては驚異的なデキだったのだが…（PCエンジン版）

驚異的な内容の濃さでマニアには受けたが!?

注目のPCエンジン版が発売。ソフトの方は早いうちに品切れ状態となり、マニアの間からは「これはスゴい！」という評判が乱れ飛んだ。なにせメッセージをすべて、実際にしゃべるゲームなんて、それだけで当時は驚異の一言。また一番のウリである女の子との付き合いも、デートはもちろん、ちょっとした感情変化まで表現されていて、まるで本物の女の子のよう！　まさに他の「ギャルゲー」とは比較にすらならないほど、時代の先を行く完成度だった。だがしかし、何版も再プレスされるほど売れているのにも関わらず、一般的にはまるで評価されることは（同人誌の世界ですら！）なかった。これはPCエンジンという、特殊なハードで発売したことと、やはり「ギャルゲー」という偏見がマニア以外の人を遠ざけたためだろう。女の子の絵が少しクセがあって、そのため「食わず嫌い」した人もいたようだ。

PS版ではグラフィックが強化されて、より女の子に感情移入できるように（PS版）

新ハードの力を得て爆発的な人気作に

PCエンジン版での紆余曲折もあって、PS版への移植が決まったときは「売れるかな？」と話題になった。基本的な内容はPCエンジン版と同じだし、新しいファンを獲得しないと厳しいはず。そんな理由もあってだろう、その頃はまだ珍しかった、「限定版」が出ることが決定。ところがこの限定版発売が決まった直後、お店に予約が殺到したらしい。それがゲーム雑誌などで取り上げられると、一般ユーザーも「何かスゴいらしいぞ」と騒ぎだしたからさあ大変。元々が秀逸なゲームなんだから、手にさえ取ってもらえれば結果は見えている。当然のごとくPS版は、発売直後から大評判に。またたく間に『ときメモ』と「恋愛シミュレーション」という名前を世に知らしめた。おもしろいのはマニアが占めるはずの同人誌の世界でも、PS版発売以降に人気が爆発。これが以後のキャラ人気への起爆剤となる。

1996年		1997年			
2月29日	SF 『ときめきメモリアル 〜伝説の樹の下で〜』	3月7日	WIN 『ときめきメモリアル スクリーンセーバー集 Vol.3 らくがき絵具箱』	8月28日	WIN 『ときめきメモリアル スクリーンセーバー集Vol.4 どきどきびっくり箱』
4月26日	PS 『ときめきメモリアル プライベートコレクション』	3月27日	PS SS 『ときめきメモリアル Selection藤崎詩織』	9月25日	MAC 『ときめきメモリアル スクリーンセーバー集Vol.3 らくがき絵具箱』
5月27日	PS SS 『ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま』	5月	AC 『ときめきメモリアル おしえてyour heart』	9月	AC 『ときめきメモリアル おしえてyour heart シールバージョンプラス』
	WIN 『ときめきメモリアル スクリーンセーバー集Vol.1 きらめき宝石箱』	6月19日	PS 『ときめきメモリアル 対戦とっかえだま』	12月3日	WIN 『ときめきメモリアル 〜forever with you〜』
12月20日	WIN 『ときめきメモリアル スクリーンセーバー集Vol.2 うきうき弁当箱』	7月10日	PS SS 『ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.1 虹色の青春』	98年春	PS SS 『ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.2 彩のラブソング』
	MAC 『ときめきメモリアル スクリーンセーバー集Vol.1 きらめき宝石箱』	7月17日	MAC 『ときめきメモリアル スクリーンセーバー集Vol.2 うきうき弁当箱』		
12月27日	WIN 『ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま』	8月7日	SS 『ときめきメモリアル 対戦とっかえだま』		

PS プレイステーション版　SS サターン版　WIN Windows95版　MAC Macintosh版　AC アーケード(ゲームセンター)版

システムからキャラへ ファンの注目が変化

『ときめきメモリアル』の人気の秘密は、もちろん、ゲームキャラとは思えないほど感情豊かな女の子たち。しかも12＋α人もいる彼女たちは、それぞれが非常に個性的かつ魅力的だ。PS版をプレイした人達もそれは例外ではなく、いつしかキャラ単位の人気に飛び火していた。これはマニアの世界で特に顕著で、同じ頃に発売され始めたキャラ商品が売れに売れた。ここに来てコナミもその実力を認めて、ラジオドラマなどで「キャラ」にスポットを当てるように。これがさらに人気を加速させ、女の子の声を担当する声優さん達にも人気が出始める。藤崎詩織役の金月真美さん、館林見晴役の菊池志穂さんなど、それまでほとんど無名だった人達が、ここから大きく羽ばたいた。

キャラ人気はついに、キャラ別のゲームを生んだ!(『虹色の青春』)

マルチメディアに広がる「ときメモ」のキャラたち

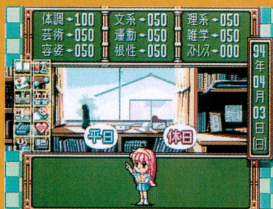
PS版での人気爆発によって、関連商品が山のように登場。そして今や人気ゲームでは欠かせない、メディアミックス化へと『ときめきメモリアル』は進もうとしている。ラジオに小説、実写映画など、あとはもうアニメ化(コナミは現在でもノーコメントを貫いている)以外は出尽くした感はある。

もう1つの展開では、ヒロイン藤崎詩織をバーチャルアイドル化。実際のアイドルのように歌手デビューさせてアルバムCDを発売するなど、キャラ単位で活動を始めた点が興味深い。同じ考えで登場したのが、これも女の子1人にスポットをあてたゲーム「ドラマシリーズ」。現在はまだ1作目しか発売されていないが、評判がよくて3作目までの発売が決まっている。今後はどうも、このキャラ単位での展開が中心となる様子。それだけ女の子達が魅力的だという証拠で、今日になってやっと認められたわけだね。

そしていよいよ『ときめきメモリアル2』発売へ

PCエンジン版発売直前体験版!!

ここで紹介するのはその昔、小学館から発売された『PCエンジン CD-ROMカプセル4』という本の付録CDに入っていたもの。PCエンジン版の体験版として、遊び方や女の子の紹介などを、なんと詩織、優美ちゃん、好雄、そして伊集院の4人が説明してくれるのだ。もちろん各声優さんのセリフ入りで、チビキャラが動き回って楽しさいっぱい。ただ今では入手は困難だ。

まずゲームシステムを、実行例付きで詩織が説明。

イベントも詩織が説明。優美ちゃんがグチを言う。

キャラ解説も詩織が説明するが、途中から伊集院が乱入。自分の自慢をしだすが、優美ちゃんに追い出される(笑)。

チビキャラの説明が超楽しい

【もう1つの限定版】PS版以外にも、過去に徳間書店の『PCエンジンFAN』という雑誌でPCエンジン版の「限定版」が通販されたことがある。といっても小冊子が付いているだけで、中身は通常版と一緒。ちなみにバージョンは第3版だった。

『ときめきメモリアル』シリーズ

今度は女の子と仲良くなろう!!
「ときめきの放課後」
ねっ★クイズしよ♥

パズルにアドベンチャーと、多彩なジャンルが発売されている『ときメモ』シリーズ。それに今回新しく、クイズゲームが加わることになったので紹介しよう。

98年春発売予定 PS
◆コナミ◆価格未定
◆ドラマティッククイズ ◆プレイ人数未定

基本ルールはクイズ形式で進み、お馴染み「きらめき高校」を舞台に問題に回答していく。プレイ中は『ときめきメモリアル』に登場した女の子が総出演。高校３年間に、女の子と仲良くなるのが目的…と、目的自体は本編と一緒だ。もちろん全員が実際にしゃべって、本編にはない新イベントが満載。女の子の新たな魅力がわかるかも。

パートナーを選んで2人で答えよう!!

プレイ中はなんと女の子と２人一緒になって、出題されるクイズに答えることに。だから女の子に回答をまかせることも可能だが、何度もまかせると「頼りない人ね」と思われてしまう。プレイヤーがうまく正解できるほど、女の子が好意を持ってくれるというわけだ。

じっと見つめられると答えられないぞ。なんだかドキドキするな

やっぱり女の子の性格次第で、強いジャンルとかあるのかな？

早く正解を探していい所を見せろ!!

コナミさんからみなさんへ一言

これは『ときめきメモリアル』の番外編とも言える新作！　もちろん舞台はきらめき高校。タイトルにもなっているように、きらめき高校での放課後や休み時間を女の子達と一緒に過ごす雰囲気なの。そういえば、開発の人は「びっくりする仕掛けがある！」って言ってたわ。詳しいことはまだ、お話できないけれど、期待していてね。

Teach me why! THE REASON WHY WE LOVE HER 僕らが『ときメモ』にハマった理由

に新たに2作品が仲間入り

第2弾のヒロインはあの片桐さん!!

『虹色の青春』に続くドラマシリーズ第2弾がもうすぐ発売される。今回のヒロインは、明るいノリが人気の片桐さん。彼女の性格からして楽しい内容になりそう。

98年春発売予定 PS	◆コナミ ◆価格未定
	◆アドベンチャー ◆1人プレイ

システム自体は第1弾の『虹色の青春』と一緒。アドベンチャー画面で行動を選択しながら、1日が過ぎるごとに物語が進んでいく。今回のヒロインはタイトルの通り片桐さんで、本ゲーム中では彼女は美術部員という設定。高校2年の文化祭を数日後に控えたある日。文化祭でのバンドコンテスト用の新曲を、ギターで作曲する主人公（プレイヤー）と片桐さんが出会うシーンから物語は始まる。ゲーム中では藤崎詩織や秋穂みのりなどに加えて、前作で登場しなかった『ときメモ』キャラも登場。彼女達とのミニドラマもまた見逃せない。

片桐さんのクラスかな。今回はどのシリーズキャラが登場するか楽しみ

3択の選択次第で、女の子に与える印象が変わるのも一緒。どうする？

やっぱり片桐さんには美術室が似合うね。

片桐さんが美術部員ってことは、やはり美術室がメイン舞台になるのかな。彼女の絵をぜひ見たいね

気になる新キャラともう1つのドラマ

ドラマシリーズの見所に1つは、本編には登場しない新キャラ達が登場すること！　今回も主人公のバンドメンバーとして何人か登場するらしいけど、そのなかで注目したいのが「鈴音」という女の子。
彼女は主人公のバンド「彩」の中で、唯一の女の子のメンバー。学年は1年生で控えめな性格ながらも、芯はしっかりしているバンド内の妹的存在らしい。だが下の画面を見るとわかるが、何やら主人公といい感じになるシーンがある様子。でもこのゲームのヒロインは片桐さんじゃあ…。今回は片桐さんと鈴音ちゃんとの関係に要チェック。

同じバンド仲間のため彼女と接する機会は多い。彼女は1年後輩になる

主人公の言葉に、顔を赤らめる姿がカワイイ。その後の展開が楽しみ！

コナミさんからみなさんへ一言

開発は絶好調！　春になる頃には発売できそうよ。今回の主役は片桐さんだけど、片桐さんファン以外の人でも十分楽しめる内容ですよ。1作目『虹色の青春』に登場した秋穂みのりちゃん以外にもさらに新キャラが登場！　もちろん今回も感動して胸がキュンとするような青春アドベンチャー！　もう少し待っててね。

※両ソフトとも画面は開発中のものです。

自己を肯定する祝福としてのゲーム

正直に言えば、『ときめきメモリアル』を創刊号の大特集に選んだ理由は簡単明瞭。登場キャラクターから告白されたことが、なんだか深くうれしかったからだ。そして、この不思議なうれしさを体験したユーザーが日本にはたくさんいるんだな、とも思った。
「発売されて何年も経ったゲームを今さら取り上げてどうするの？」という声もあろうが、このゲームには、時を経ても色あせない魅力がある。いまだに共有する思いを語り合うことができる希有なゲームなのだ。

今回の特集では様々な方から自分だけの『ときメモ』感を語っていただいた。俯瞰した批評からではなく、ユーザーサイドの思い入れからゲームの本質、全体像を見つめ直そうと試みたのだが、読者のみなさんはどうお感じになられただろうか。

総括するにあたって、編集部から1つだけ述べたいことがある。

それはこのゲームの白眉、告白についてだ。

言うまでもなく、このゲームの目的は女の子から思いを告白されることだ。俗に「落とす」と表現するが、このゲームは1人を落とすと、また次へと、すべての女の子から「好きです…」と言ってもらいたくて懸命になってしまう常習性がある。それは、松岡圭祐氏言うところの「失われた高校生活をやり直すため」必死になるからかもしれない。また、桃井はるこさんが指摘したように「男の子も純愛が好き」で、肉体的な快楽がお金で買えてしまう今の時代だからこそ、逆に告白が新鮮だったのかもしれない。ハマってしまった理由は各自様々だとは思う。

しかし、我々ユーザーがしみじみと感動したのは、実は「好きです」とキャラクターから発せられたことばの奥に潜む、ゲームの根底を流れる“思い”ではなかったろうか？　プレイヤーは共通体験としてこれを読みとったのではないか、と思うのだ。

あの告白が本当に伝えたかったことは、プレイヤー自身が人から必要とされていることの、実感と喜びを呼び起こすことだったのだ。ゲーム世界の中ではあるけれど、自分の存在が他人から認められた深い安堵感を体験したのだ。プレイヤーは、告白をされるたびに、その確認作業をする。「自分の存在が許される世界」で「自分の生き方はOKなのだと認めてくれる女の子がいる」。それがゲームを飛び越えて、現実として実感できたのである。自己の存在を全面肯定する世界が『ときめきメモリアル』の本質なのだ。

だから、何度やっても心が弾み、心の底から楽しくなる。クリエイターはたぶん、自身の高校生活を肯定したかったのではないか。そして、ユーザーにもあのきらめくような3年間を、絶対的な自己肯定という安心感に抱かれながらプレイしてもらいたかったのではないだろうか。これは我々編集部の思いこみであるが、やはり、思いを語り合えるゲームは、なんだかすばらしい。

構成・文／編集部、藤田よしのり　撮影／清野泰弘　協力／コナミ

first smile entertainment

好評発売中

七ッ風の島物語
オリジナルサウンドトラック&アレンジ

映画監督・雨宮慶太が描いた、新たなる世界“七ッ風の島物語”。一連の雨宮作品の音楽を創造してきた“バディズー”が紡ぐ旋律が、キミを異次元へといざなう。
FSCA-10023　定価￥2,548(税込)

ポケットファイター
オリジナルサウンドトラック

カプコンの大人気格闘ゲームキャラクター達がディフォルメされて大集合！ジェムパワー満載(?)の楽曲でコンボをキめろ!アルバムにはゲーム中の楽曲・ヴォイスを完全収録。
FSCA-10024　定価￥2,548(税込)

ストリートファイターⅢ 2ndインパクト ジャイアントアタック
オリジナルサウンドトラック

カプコン“ストリートファイターⅢ”最新作のサントラ盤が早くも登場！！グルーヴを増した楽曲群は、もうただのゲーム音楽の枠では語れない…。
FSCA-10025　定価￥2,548(税込)

天は赤い河のほとり
サウンドシアター

「少女コミック」誌で好評連載中の「天は赤い河のほとり」を完全ドラマ化。キャストに高山みなみ、井上和彦、結城比呂、関智一ら豪華声優陣を迎えて贈る話題作。
FSCA-10026　定価￥2,548(税込)

98年1月よりリリース決定!!

★ただいま好評オン・エア中のラジオ番組“～夢さめ戦隊、まだ、西へ～”（毎週木曜日22：30～23：00AM神戸：周波数558khz）内の大人気コーナー“リーディングストーリィ ポケットラブ”がCDになって3ヶ月連続発売決定！大人気声優が続々と登場し、オリジナルストーリィをソロリーディング。さらに、CDには放送で使用されなかった楽曲・トークなどを追加収録して贈るこのアルバムは見逃せない！

★98年1月21日発売
“エンジェル ボイス メモリアル『ポケットラブVOL.1』”

収録内容
佐伯るるな…國府田マリ子
松田　由美…宮村　優子
武宮　沙貴…浅田　葉子
“松田由美”が歌う楽曲1曲
岩男潤子・氷上恭子による
イメージソング（デュエット）1曲

★全作品購入者プレゼント実施。詳しくは続報および、アルバムをチェック！！

太陽からのプレゼント。

いちばん大事でステキなモノ。
友達、両親、宝物・・・、ちょっと気になるあの人のコト。
自分にとってのイチバンは、やっぱりみんな違うけど、
忘れられない事もあるもの。
でも、マブシイ朝日って、気持ちいいよね。

今日のささいな失敗は、笑ってすまそう。
けれども・・・明日はシッカリいこう！

笑顔、一番
ファーストスマイル・エンタテインメントは
そんなアキラめない気持ちを応援します。

好評発売中

ROBONATION SUPER LIVE '97 Summer

水木一郎・影山ヒロノブ・MIOに加え、堀江美都子が特別ゲストとして参加!!ロボットアニメソングの名曲を熱唱した、1997年8月17日赤坂ブリッツでのライヴが2枚組で甦る!初回限定分には24P.フルカラーライヴ写真集付き。
FSCA-10020　定価¥3,873(税込)

スーパーロボット大戦F
オリジナルサウンドトラック&アレンジアルバム

記念すべきシリーズ第10作目“スーパーロボット大戦F”のオリジナルサントラ盤がついに登場。アレンジ曲に加え、水木一郎が歌う“～F”イメージソングを1曲追加収録。
FSCA-10014　定価¥2,548(税込)

オフィス麗
サウンドドラマ

「マガジンスペシャル」誌上にて好評連載中の「オフィス麗」を、佐久間レイ・根谷美智子・宮村優子・上田祐司ら豪華キャストを迎えて完全ドラマアルバム化!宮村優子が演じる“えみる”が歌うテーマ曲も収録。
FSCA-10018　定価¥2,548(税込)

ブレス オブ ファイアⅢ
ドラマアルバム

ラジオにて大好評オンエアされた、“ブレスオブファイアⅢ”のドラマが全話完全収録で登場!ラジオ未放送のスペシャルトークや、氷上恭子が歌うイメージソングを追加収録!!
FSCA-10019　定価¥2,548(税込)

ブレス オブ ファイアⅢ
オリジナルサウンドトラック

ゲーム中の楽曲からカプコンサウンドチームが自らセレクトした楽曲と、MIDIアレンジ曲&エンディングヴォーカル曲を収録。
ブックレット掲載の“フェアリーのカプコン訪問記”は要チェック!!
FSCA-10015　定価¥2,548(税込)

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER
オリジナルサウンドトラック&アレンジ

極めろ、エリアルレイヴ!最強タッグを見つけだせ!“VS.”シリーズ第2弾のサントラ盤がついに登場。
カプコンサウンドチームによるMIDIアレンジ楽曲1曲追加収録。
FSCA-10017　定価¥2,548(税込)

リアルサウンド～風のリグレット ～The Music

あの夏の想い出を甦らせる、鈴木慶一による楽曲の数々を完全収録。
鬼才・飯野賢治と鈴木慶一らが参加した、ロンドンレコーディングの模様を秘話満載でブックレットに掲載。
FSCA-10013　定価¥2,548(税込)

●アルバム同封のアンケートハガキを送っていただくと、当社最新情報やプレゼントなどを掲載した情報紙をお送りしております。また、e-mailでのご意見、ご感想もお待ちしております。●当社広報誌“笑顔一番”を販売協力店にて配付中。店頭およびCDコーナーのPOPをチェック!

発売元：ファーストスマイル・エンタテインメント株式会社　TEL.03-3320-4034/e-mail:first@sa2.so-net.or.jp　販売元：(株)ポニーキャニオン

ハイパーげーむじん創刊記念

1 プレイステーション 20名

2 セガサターン 20名

3 NINTENDO64 20名

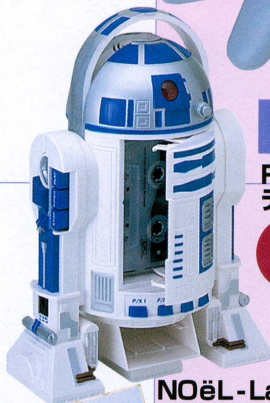
4 R2-D2 データドロイド 3名

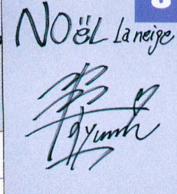
R2-D2でカセットテープが聴けちゃいます。

5 プレイステーション対応ステレオテレビ(21インチ) 5名

6 クールボーダーズ2 キリングセッショングッズ 10名

Tシャツ、キーホルダー、ステッカーがセット。いわばクール必需品。(ウエップシステム提供)

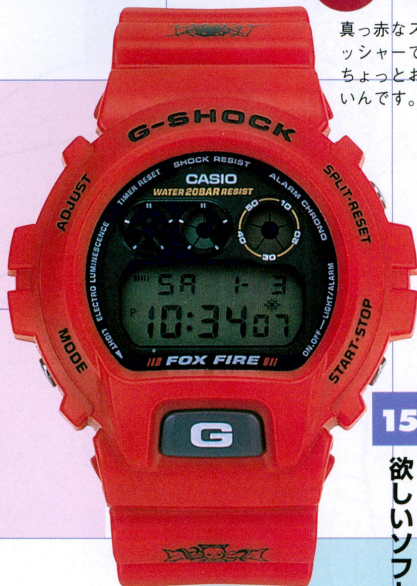
7

8 NOëL-La neige- 水樹奈々&かかずゆみ サイン 各2名

千紗都役の水樹奈々さんと柚実役のかかずゆみさんのサインを。(パイオニアLDC提供)

9 スポーン映画版フィギュア3点セット 2名

10 ボンバーマンぬいぐるみセット 1名

爆弾、ボンバーマン、ファイヤーパネルのぬいぐるみをサクっとプレゼント。(ハドソン提供)

11 MDウォークマン 3名

300万円どーんプレゼント
12 G-SHOCK "FOXFIRE" 5名
真っ赤なスラッシャーです。ちょっとお高いんです。
13 広末涼子テレホンカード
NINTENDO64の限定テレカ。涼子ちゃんが好きな方にあげます。
10名
14 インスタポンプフューリー（26㎝）
香港返還記念のフューリー。ハイカラですな。
5名
15 欲しいソフト 50名
GAME
4月までに発売された、もしくは発売されるソフトの中から、ものすごく欲しいソフトを1タイトル書いてください。でも限定版や発売延期なものは別のソフトにしてもらう場合がありますよ。
'97年秋のゲームショー限定テレカ。1000枚限定でときめきキャラが勢揃いの垂涎アイテム。（コナミ提供）
16 ときめきメモリアルテレホンカード 5名
ゲームボーイポケット 各25名
17
18
19
20
ピンク、金、銀、クリアパープルの中から好きな色を選んでね。
21 デジタルカメラ 10名
22 カプコンTシャツ 各1名
23
24
左から私立ジャスティス学園、ストリートファイター3セカンドインパクト、ポケットファイターのTシャツ。どれか1枚を。（カプコン提供）
25 ワイルドチョッパーズグッズ 10名
バンダナ、ピンバッジ、カードケース、ステッカーをセットで。（セタ提供）
応募方法どーん
『げーむじん』に付いているアンケートハガキに必要事項を記入のうえ、キミが欲しいプレゼントの番号を1つだけ書いて送ってください。欲しいソフトはタイトルも忘れないでね。なお、締め切りは2月末日、当日の消印まで有効とします。当選者は5月2日発売の『げーむじん』3号にて大発表。プレゼントの発送もそれ以降となります。最初で最後の大放出なので、どんどん送ってね！　おおっと、切手の貼り忘れはご法度ですぜ、ダンナ。
（このプレゼントに当選した方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります）
イラスト／さとうけいか

KOUSUKE FUJISHIMA PRESENTS

藤島康介のスキスキ!ゲームメカ

SUKISUKI! GAMEMECHA

TAKE 1 エースコンバット2

パイロットは大変なことをやっているんだなあって実感できますよ!

©藤島康介

今回のゲーム エースコンバット2

■ナムコ■PS■CD-ROM
■5800円■3Dドッグファイト
■1人プレイ専用
■ネジコン、アナログジョイスティック、アナログコントローラ対応

Profile

●藤島康介(ふじしまこうすけ)
漫画家。「月刊アフタヌーン」(講談社)誌上で『ああっ女神さまっ』を連載中。『サクラ大戦』のキャラクターデザインでもおなじみ。代表作に『逮捕しちゃうぞ』(全7巻/講談社刊)がある。柔らかで繊細な作画は、絶大な人気を持ち、メカ好きとしてもつとに有名

ロボット、戦車、バイクetc…。ゲームメカのカッコよさにシビレっぱなしの藤島康介が、ゲーム開発者を招いてカッコよさを語りつくす。今回は、自由に空を飛べて戦闘もできる!『エースコンバット2』だ!

「飛ぶ」という行為が楽しくてしようがない!

——藤島先生はエースコンバット2のどの部分に魅力を感じているのでしょうか?

藤島:空戦ゲームの中では、エースコンバット2がいちばん飛んでいる感覚があるんですよ。360度、どの方向も飛べるようになっているし、3次元的に空間を把握していなくてはならない。そういう「飛ぶ」という行為が楽しくてしようがないんですよね。

工藤:僕は全体的なグラフィックの監修をしていましたが、開発の時も、飛ぶ感覚を楽しめるように心がけていましたね。

菅野: 360度あらゆる方向へ行ける3Dゲームというのは、意外と少ないんですよ。

——菅野さんはメカや背景などのグラフィック監修を担当されていたそうですが。

菅野:作画監督みたいな感じですかね。

藤島:前作に比べて、戦闘機も格段にキレイになっていますよね。

工藤:実際にポリゴンで機体を作っていくんですが、今回のは前作よりもデフォルメしてあるんですよ。実機の図面どおりに作ると、ゲームの画面ではイメージが違うんですよ。「僕らの知っているF－16はこんなんじゃないんだー!」というのがありますから。

菅野:デフォルメというか、実際は違うんだけど、見た感じはコレだよね、というアレン

ジですね。それと本物の戦闘機を見れたというのも、開発の参考になりました。

藤島：見に行かれたんですか？

菅野：厚木の米軍基地の航空ショーで。やはり実機を見るとその後のノリが違いますよね。

――藤島先生がお好きな機体は何ですか？

藤島：僕はSu－35が好きなんですけど、敵はコブラができるのに自分ができないというのがくやしいですよね。

（※コブラ：機首を持ち上げて減速し、追尾する敵機の後ろをとる飛行技術。これを最初に実現させたのはSu－27であった。詳しくは公式ガイドブックを参照のこと）

工藤：フフフ…それがですね、うまく操作するとコブラに近い飛行ができるんですよ。

藤島：ええっ！　できるんですか？

工藤：デモの時にそういうシーンが収録されているんですが、デモでやっていることは、すべて自分でもできるんです。コブラを使ってカッコ良く倒せるおススメは、ミッション１ですね。

菅野：ミッション１は爆撃機を撃墜するのですが、最後の爆撃機をコブラで追い抜かせて撃墜すると、リプレイでそのカッコイイ姿が堪能できますよ。

藤島：機体はどれでもできるんですか？

工藤：これは偶然だったのですが、ゲーム中のSu－35の性能がコブラをしやすいバランスになったんですよ。実機でもゲームでも、他の機種では機首を上げたあとに機体を水平に戻せないんですよね。これはある意味リアルなSu－35ができたのかな、と。

藤島：あと僕はTND－F３もよく使うんですけど、あんなマイナー機を登場させちゃうのがスゴイですよね。

菅野：私のまわりにも、マイナー機種を使う人って結構いるんですよ。格闘ゲームにも通ずる部分というか、エースコンバットというゲームは、趣味とか主張を自分の意志で表現できるゲームなのかもしれないですね。

――今回はオリジナルということでXFA－27という未来的な戦闘機も登場しますが。

工藤：前作は最後にいきなり空中要塞みたいな巨大爆撃機が登場してしまって、突飛かなという印象があったんです。ですからあまり現在と離れたデザインではなく、近未来的な戦闘機を登場させようということになったわけです。

藤島：あれカッコイイですよね。実際にはない機体なのに「オレこれ欲しい！」ってなりましたよ。

菅野：ガレージキットなんかが出ると良いですけどね（笑）。

藤島：でもこれって、ゲームの中で実際に飛べるんですよね。それを考えると、模型とかよりもウレシイんじゃないかと。

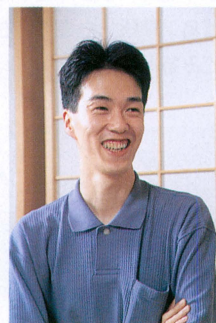
――自由自在に好きな飛行機で飛べる、戦え

YF-23A

F-15、F-16の後継機として開発されたステルス戦闘機。F-22とのトライアルに敗れ、試作のみで終わった幻の機体だが、巡航能力やステルス性能は高い。

SU-35

某大国空軍の主力戦闘機として有名。世界でもトップクラスの戦闘機だが、早くも次世代機のSu－37が登場している。

●工藤　匠（くどうたくみ）
CS開発部。『エースコンバット』を制作。今作が2作目。メカに賭ける思いには脱帽

●菅野昌人（かんのまさと）
CS開発部。今作が制作デビュー作。戦闘機を語る時の表情は少年のようだった

XFA-27

ゲームオリジナルの戦闘攻撃機。現存する機種よりも若干未来的なデザイン、そして最高の機動性能、高い攻撃力が魅力。

るというのはウレシイですよね。

菅野：自己満足ゲームってよく言われますけど、まさにそういうゲームなんですよね。でもそういうゲームってなかなかないんですよ。

藤島：ゲーム中に体が動いちゃいますもんね。

工藤：リプレイ機能もゲームとして考えると、いろいろ問題もあるんですが、このゲームでは、自分が飛んでいて、敵をやっつけてカッコイイ姿を見たいという要求を満たすためには必要だと思うんですよ。

藤島：見たいですよね、やっぱり。

工藤：慣れてくると、いかにカッコ良いリプレイを見れるかに凝りだしますよ。

藤島：撃墜した後に、ちょっとひねりを加えてみるとか（笑）。

操縦する自分に酔えて、ユーザーの想像力を刺激するゲームが『エースコンバット2』なのだ。納得。

――飛行感覚をゲームで表現するには相当なご苦労があったと思いますが？

工藤：多分に感覚的な部分ですから、結局は想像するしかないんですよ。ですから、僕らが想像するカッコイイ動き、飛行軌道をゲーム上で再現しているんですね。マニアックに突っ込まれると痛い部分が多々あるんですが、どちらかというと飛んでみてこういう感じなんだろうなとか、こういう飛び方をするとカッコイイよなという表現の仕方をしています。

藤島：逆にリアルなところでは、なかなか機銃では落とせんもんだなあとか（笑）。

工藤：たしかに機銃は難しいですね。

藤島：パイロットは大変なことをやっているんだなあと実感できますよ。

菅野：背景などでも同じことが言えますね。テレビや映画で、飛行機による空撮の映像がよくありますけど、ああいったものに憧れるのは男の子の共通意識としてあるんじゃないかなと思うんですよ。下界を見おろす感覚とでもいいますか、空を自由に飛ぶことへの憧憬ですね。

工藤：ごっこ遊びに近い感覚なんですよ。ごっこ遊びを３Ｄゲームでやると、こうなったというのが近いのではないでしょうか。

菅野：ゲームの中では何にでもなれますからね。オレはここでは一条輝だ、とか風間真だとかマーベリックでも何でもいいんですよ。エースコンバット2は、ユーザーさんの想像力を刺激するようなゲームになれればと思ってます。

藤島：うーん、それは、飛行機に乗って敵と戦うゲームとしてはすごく正解だと思いますよ。

構成・文／スタジオ ハードMX（富田英樹） 撮影／清野泰弘

PRESENT!

藤島康介オリジナル
イラストテレカを50名にプレゼント!!

藤島康介先生描き起こしオリジナルテレカを抽選で50名に進呈。P63の応募券を官製葉書に貼って応募してね（宛先など詳細はP63参照）

近藤敏信(こんどうとしのぶ)ののほほんゲーム制作日誌(せいさくにっし)

近藤敏信
こんどうとしのぶ
Toshinobu Kondo

プロフィール
昭和44年9月14日・愛媛県生まれのA型。キャラデザからドット・企画等マルチにこなすゲームクリエイター。代表作は「海腹川背」・「海腹川背・旬」・「わいわいワイン村」etc.
現在は「どきどきポヤッチオ」を鋭意制作中だ！ 趣味はミドルキックの練習らしい。

【懐かしのアイドルから最新のトップアイドルまで】

IDOL GAME the アイドルゲー

What's IDOL GAME?

アイドルゲームっていったい何？

その時代の理想像を写す鏡、アイドル…。
その存在をより身近に感じるためのアイテム。それがアイドルゲームだ。

1983年ファミリーコンピュータ発売から早15年。その間、何人ものアイドルがゲーム化され、そして消えていった。一般にアイドルゲームは質が低いように思われているが、はたして本当なのか？　初めてアイドルがゲームに登場したのはいつか？　アイドルゲームとは一体何なのだろうか？

今回の企画では、こうしたアイドルゲームの謎に迫ってみたい。今では絶対ゲームには登場しない人から「アンタ誰？」っていう人までが続々登場。アイドル好きから、そうでない人も必読の大特集！

IDOL HISTORY
【アイドルの歴史】

アイドルゲーム初登場とはいつか？ それは1987年12月6日、ファミコンディスクシステム、『中山美穂のトキメキハイスクール』がアイドルゲームの第1弾である。

中山美穂ことミポリンがゲームに登場してくる

Complete Works
ーム大全集
Historic IDOL & New top IDOL

この発売がきっかけでその後、さまざまなアイドルがゲーム化される。

そして、時代は1988年に発売されたPCエンジンへと移っていき、画像取り込み＆しゃべりまくりのアイドルゲームが誕生。同年12月4日に発売された小川範子の『No·Ri·Ko』がそれだ。さらに酒井法子、西村知美というビックネームが続いて登場している。以後アイドルゲームはCD-ROMが主流となり今の次世代機へと続く。

そして現在ではその性能を活かしたタイトルが登場してきている。しかし、昔ほどアイドルゲームと呼べるタイトルが減っているのも現状である。

当時18歳のピチピチギャル（死語）の西村知美

深夜番組の帝王『ミニスカポリス』のゲームだ

最近、素晴らしい脚線美を見せない森高千里

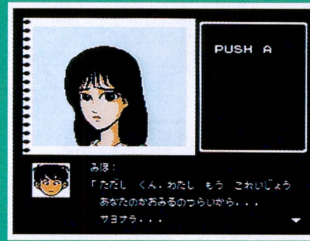
FAMILY COMPUTER
■ファミリーコンピュータ

FCはディスクシステムの登場でソフトの幅が広がった。それにともない数々のアイドルゲームが誕生。しかし、画面だけ見ても誰だかわからないのが現状だった。

当時、話題を呼んだのが人気アイドルを使った『中山美穂のトキメキハイスクール』。電話で中山美穂の声が聞けるという新しいアイデアが盛り込まれていた。しかし、電話回線のパンク事故がかなり起こったようだ。

消えたプリンセス

●アイドル：富田靖子
●86年12月20日●5000円
●イマジニア●ディスク

富田靖子が歌うテーマソングを収録したカセットテープが付いてくるADV。しかし、このゲームには彼女は登場しなかったが一応、当時有名アイドルが歌っていたということでチェックだ。

中山美穂のトキメキハイスクール

●アイドル：中山美穂
●87年12月6日●3500円
●任天堂●ディスク

人気アイドル中山美穂と恋の駆け引きができるADV。ゲームを進めていくと、画面に電話番号が表示され、かけてみると中山美穂からゲームのヒントがもらえる。アイドルゲームの第1弾ソフトだ。

光GENJI ローラーパニック

●アイドル：光GENJI
●89年3月15日●3200円
●ポニーキャニオン●ディスク

当時のスーパーアイドル、光GENJIを題材にしたADV。メンバー7人と相性占いができた。

かなり売れたようだが、大半は女の子だったとか…。当たり前だよな。

PC-ENGINE
■PCエンジン

PCエンジンは、まさにアイドルゲームの宝庫といえる。最初に登場したのが、小川範子の『No・Ri・Ko』。当時、ゲームとしては画期的なスキャナーによる画像取り込みを使用。ゲームというよりデジタル写真集のようだった。

その後、人気アイドルの酒井法子や西村知美などのアイドルゲームが続々発売されブームを呼んだ。

今や、酒井法子のソフトなどは、手に入れるのが困難で、かなりレアものソフトだろう。見かけたら即Get！　家宝にすべし。

No・Ri・Ko

●アイドル：小川範子
●88年12月4日●4980円
●ハドソン●CD-ROM

ハドソンのアイドルCD-ROM第1弾として発売されたのがこのソフト。一枚の定期券を拾ったことから範子ちゃんとデートをしていくADV。選択肢を選ぶとそれに対応した生音声が聞けるのだ。

迷宮のエルフィーネ

●アイドル：西村知美
●90年7月6日●6780円
●日本テレネット●CD-ROM

アイドル歌手、とろりん（何人が知っているだろうか）こと西村知美のADV。画像取り込みではなく、アニメっぽくなったとろりんを使っている。ところで、とろりんの由来って何？

鏡の国のレジェンド

●アイドル：酒井法子
●89年10月27日●6750円
●ビクター音楽産業●CD-ROM

超人気アイドルのりピー（死語）こと酒井法子のADV。ゲームは行方不明になったのりピーを探すのが目的。

通常のCDプレーヤーで聞くとのりピーの声が聞こえる特典付き。

SUPER FAMICOM
■スーパーファミコン

FCの上位機種として発売されたSFC。これによって、一気にアイドルゲームも進化するかと思われた。しかし、いざタイトルを調べてみると意外に発売されているのは少ない。この理由としてはSFCが発売されてから、ここ何年か前までテレビからアイドル番組が消え、お笑い番組に移ってきたことが理由だろう。その結果、逆に退化してしまったようだ。

そして、徐々にアイドルゲームが消え始め、ほとんど消滅状態となってしまった。

ゆうゆのクイズでGo！Go！

●アイドル：岩井由紀子
●92年7月10日●8500円
●タイトー●カートリッジ

元おニャン子クラブ、岩井由紀子ことゆうゆ。彼女が司会進行を務めるクイズゲーム。出題される問題数は約7000問あり、アイドルゲームと言うより純粋なクイズゲームだった。

MEGA DRIVE
■メガドライブ

MDでは基本的にアイドルゲームとはちょっと違った路線で発売されている。そのタイトルは『マイケル・ジャクソンズムーンウォーカー』と『キューティー鈴木のリングサイドエンジェル』だ。

たしかにアイドルには違いないのだが、どちらのタイトルもアイドルと言うにはちょっと違うような気がするが…。その辺は気にしないように。何にしてもMDではアイドルゲームが少ないなぁ〜。このほかに何かあったっけ…。

キューティー鈴木のリングサイドエンジェル

●アイドル：キューティー鈴木
●90年12月12日●6800円
●アスミック●カートリッジ

女子プロレス界No.1美少女・キューティー鈴木の本格派プロレスゲーム。

女子プロレスならではのスピードとお色気？　を再現しているそうだ。スピードはともかく、どのへんにお色気が…。

SEGA SATURN
■セガサターン

時代は新機種へと移り、カートリッジよりCD-ROMが主流となってきた。SFC時代でかげりのあったアイドルゲームも再び復活。しかし、ゲームというよりはデジタル写真集となっており、ゲームは付録と化している。純粋にアイドルゲームと言えるのは、奥菜恵の『恋のサマーファンタジー』ぐらいじゃないかな？　また、変わったモノで『DIGITAL DANCE MIX〜安室奈美恵』や『出動！　ミニスカポリス』といった企画モノが多く登場するようになってきた。

恋のサマーファンタジー 〜in 宮崎シーガイア〜

●アイドル：奥菜恵
●97年8月22日●5800円
●バンダイビジュアル●CD-ROM

テレビやCM、雑誌グラビアなどで活躍中のアイドル、奥菜恵。彼女とデートが楽しめるというファンにはたまらない恋愛SLG。デート以外にも宮崎シーガイアのアトラクションがムービーによって体験できる。奥菜恵と宮崎シーガイアを知りたい人にはおススメかな？

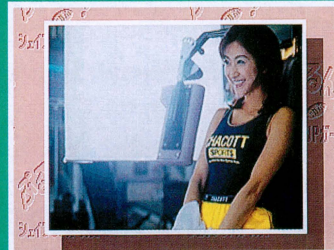
森高千里 渡良瀬橋／ララサンシャイン

●アイドル：森高千里
●97年9月11日●6800円
●セガ●CD-ROM

超人気歌手、森高千里のCD-ROM。内容は彼女のプロモーションがメインでゲームは付録となっている。『ララサンシャイン』、『銀色の夢』、『Let's Go!』のビデオクリップなどを多数収録。森高のナイス歌声とビューティフルな映像が見られるお得なソフト。

PLAY STATION
■プレイステーション

PSはSSに比べ、アイドルゲームはほとんどなくビッグタイトルも少ない。また、SSのようなイロモノタイトルもないので純粋に写真集的なモノが多く、ゲームとしての内容は残念ながら乏しくなっている。

しかし、ここにきて男性アイドル育成ゲーム『プロジェクト-V6』が登場する。これを機に大いに盛り上がってほしいところ。

ぷるるん！ with シェイプUPガールズ

●アイドル：シェイプUPガールズ
●97年1月10日●6800円
●J・ウイング●CD-ROM

さわやか健康美人の4人組シェイプUPガールズ。ステージをクリアすることで写真やムービーが見られる、ちょっと変わったブロック崩し。このブロック崩しがなかなか難しく全100面もある。これを全部クリアすると素晴らしいムービーが待っている、のか？

DIGITAL DANCE MIX〜安室奈美恵
セガのクリエイター川村氏に直撃インタビュー
どんな人に向けて作ったのか？

——どんな人向けに作ったのですか？

川村：安室さんファンの方には絶対買ってほしいですね。できる限りのことはやっているので納得いくと思います。買ってもらって大事なアイテムの1つにしてもらいたいですね。

——なぜ作ろうと思ったのですか？

川村：3Dスキャナー（3Dを瞬時にコンピュータに取り込める技術）を使って、何かやってみようと思ったんですよ。

——なぜ安室奈美恵さんだったのですか？

川村：キャラクター部とエイベックスさんの方からゲームで登場させたいという話がありまして、タイミングよくって感じで。

——安室さんの反応はどうでしたか？

川村：最初は半信半疑でしたが、実際に画面を見たら、かなり喜んでましたよ。

第二AM研究開発部テクニカルリサーチセクションの川村正広マネージャー

1997年1月10日に発売。セガサターンのコンビニ専用ソフト。価格は2800円

——最後に第2弾の予定はありますか？　また、あるとしたら次回は誰を使いたいですか？

川村：予定はあります。誰とは言えませんが、大物だけに時間がかかるんですよ。次回作には、期待してください。

ETC. ■その他 アイドルゲーム

井上麻美 この星にたったひとりのキミ

●アイドル：井上麻美
●92年12月25日●5800円
●ハドソン●CD-ROM●PCエンジン

人気アイドル井上麻美。彼女と一緒に３つのストーリーが楽しめるデジタル・コミック。CD-ROMの性能を活かし、彼女のビジュアルシーンが多数収録されている。デビューはみつばち学園。

マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー

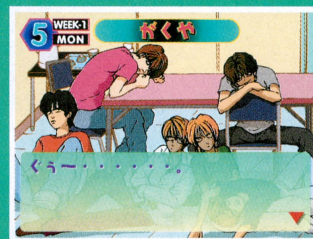
●アイドル：マイケル・ジャクソン
●90年8月25日●6000円
●セガ●カートリッジ●MD

世界のスーパースター、マイケル・ジャクソンを主人公にした横スクロール型ACT。このゲームの特徴はマジックボタン。使用すると敵全員がマイケルと踊りだし、全滅してしまう（笑）。

※コピーライトは欄外

出動！ミニスカポリス

●アイドル：七森美江ほか
●97年9月25日●6800円（初回限定版）／4800円（通常版）●Sadasoft●CD-ROM●SS

大人気深夜番組の『ミニスカポリス』のミニゲーム＋写真集。７種類のミニゲームが楽しめる。中でも「ハイドロパンチラ」のくだらなさ120%。しかしなぜかヤミツキになる不思議なゲームだ。

プロジェクトーV6

●アイドル：V6
●98年2月発売予定●5800円
●ゼネラル・エンタテイメント●CD-ROM●PS

ジャニーズ事務所の人気アイドルグループV６。彼らのマネージャーとなりスーパーグループを目指す育成ＳＬＧ。しかし、男性アイドルゲームって珍しいよね〜。TMネットワーク以来かな？

みつばち学園

●アイドル：新人アイドルたち
●90年9月14日●5800円
●ハドソン●CD-ROM●PCエンジン

登場する女の子はミスCDロムロム美少女予選を通過した20名。プレイヤーは彼女たちが通う学園の教師となり、様々な事件を解決していく。ちなみに、このグランプリに輝いたのは井上麻美。

Body Special 264

●アイドル：雛形あきこ ほか
●96年8月2日●6800円
●やのまん●CD-ROM●SS

雛形あきこ、松田千奈、木内あきらのダイナマイトボディが、３種類のパズルで楽しめちゃう。今じゃ、なかなか見られない、雛形あきこのセクシーショットもバッチリだ。ファンなら要チェック。

プラドルDISC VOL.4 黒田美礼

●アイドル：黒田美礼
●97年6月27日●3000円
●Sadasoft●CD-ROM●SS

プラドル（プライベートアイドル）DISCの第４弾。爆乳グラビアモデル黒田美礼が登場。彼女のスーパーボディの写真がなんと180枚以上も収録。おまけのクイズでは美礼ちゃんに関する問題が出る。

エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい In Hawaii

●アイドル：吉野公佳
●96年9月13日●5800円
●サミー●CD-ROM●SS

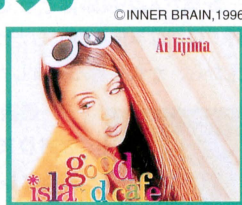
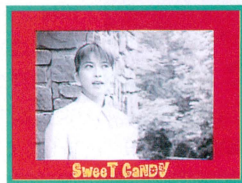
吉野公佳と旅行ができる夢のコミュニケーションソフト。メインゲームとなるはめ絵パズルが結構難しい。クリア時の成績により、表示されるプライベートムービーが変わる。

アイドルゲームの行方 どこまでゆくのか？

結局アイドルゲームとは何だろうか？

僕らの憧れの的であるアイドルをソフトを通じてより身近なものとし、「ゲームをしながらアイドルに会える」貴重なジャンルである。しかし、現在では「アイドルを見ながらゲームができる」というように、目的が逆転してしまっている。

はたして、アイドルゲームはいったいどこまで行くのか？

高画質ムービーでのプロモーションやポリゴンでの表現など、技術の発達により、今まで以上に強い表現力と可能性をもち、もはや何でもありのアイドルゲーム。もう、誰も想像できない。その様々な可能性を活かして、どこまでも突き進んでいけ！

愛ちゃんをプロデュース。『グッドアイランドカフェ・飯島愛』

森高千里のようなトップシンガーまでもが登場している

EXTRA おまけ

最近、アイドルゲームに付いているおまけがおもしろい。特に『出動！ミニスカポリス』の美江ポリス人形だ。台座の中央を押すと何と、ペラペラとしゃべりまくるのだ。とにかく一回聞けば大爆笑間違いなしだ。しかも、下から覗くとパンティーをちゃんとおがめる。初回限定版のおまけなので早めにGet！いい感じだ。

構成・文／STUDIO HARD TEAM4

好評発売中！

*Trademark of Nintendo. ©1997 Rare. Diddy Kong, Banjo and Krunch characters licensed by Nintendo.

ディディーコング レーシング 攻略ガイドブック

全94バルーン奪取！
31コースマップ完全攻略
そのうえ、ウラ技も満載!!
で
890円!!

グランドレッド攻略ガイドブック

登場60キャラクター徹底分析！
84ユニットデータ完全掲載！
ウラ技独占公開！＆開発スタッフ取材!! 1,300円

ラブっちゅ2とあそぶほん

新キャラクター独占掲載!!
お見合い＆子育ての秘密を徹底分析！
ジョイスタンドの楽しみ方紹介！ 690円

電車でGO!　完全乗務マニュアル

ノーコンティニューで全線走破保証!!
登場41駅完全取材＆全車輌徹底チェック！
東西・鉄道博物館紀行＆駅弁試食日記 1,000円

ティーツー出版の攻略ガイドブックは
なにより、どこより、役にたつ…と思う。
だから！ とにかく！ ほらね！

※紹介した単行本の定価は、全て本体価格です。消費税は含まれておりません

お問い合わせは…　株式会社ティーツー出版　営業本部　〒164-0012　東京都中野区本町3-28-19　電話番号　03-3370-3061

moments

PICTURE OF WONDER

the gloom of Lilith

A dark power that was torn in the darkness emit a flash, which form to a human soul. That soul was given a body by the power of the dark force.
This world is filled with the stimulus and the excitement . Everything coming to the sight is so fresh and full of stimulus.
However, the remaining time is short. If failed to regain her original body, she must vanish into the darkness again. Even this wonderful world would never give her the rest.

photo/Seiichi Hatakeyama
Text/Kunihiro Funada

特集どりゃ〜!!
すべての対戦ゲームに勝利する必勝極意を伝授!!

「心理戦」悪のノウハウ集

死んでも勝ちたい奴のための

うりゃ〜!!

ゲームの醍醐味といえば、友達との対戦!! やるなら死んでも勝ちたいよね! ただ、練習しただけで確実に勝てるほど甘くないぜ。相手との黒い駆け引きが重要なのさ!! ここに心理戦を勝ち抜く、すげぇノウハウを伝授するからかかってこいや!!

対戦相手のそばに寄り、首筋を舐める

いきなり怒り出す

背中に墨を入れ、パンチパーマにする

いきなりフルチン!

すぐに手首を切ろうとする

やたら泣く

一週間風呂に入らず異様な臭い

体を包帯でグルグル巻きにして、ミイラ男になって戦う

BGMを鼻声で歌い、すべての音程をはずしてイライラさせる

セーターをバチバチいわせるほどの静電気を放射する

ゲームのメッセージすべてを、声色付きで大声で読む

悪い風邪をひき、高熱を発しながら相手のそばに寄る

常にため息をもらし、いたたまれない雰囲気を演出する

額から流血させながらプレイする

結果に満足するまでなかなか帰らない

胸の谷間を見せながら戦い、色じかけで迫る

フラダンスを踊りながらプレイする

なぜかチョンマゲ!

オレはこうやって心理戦を制した!

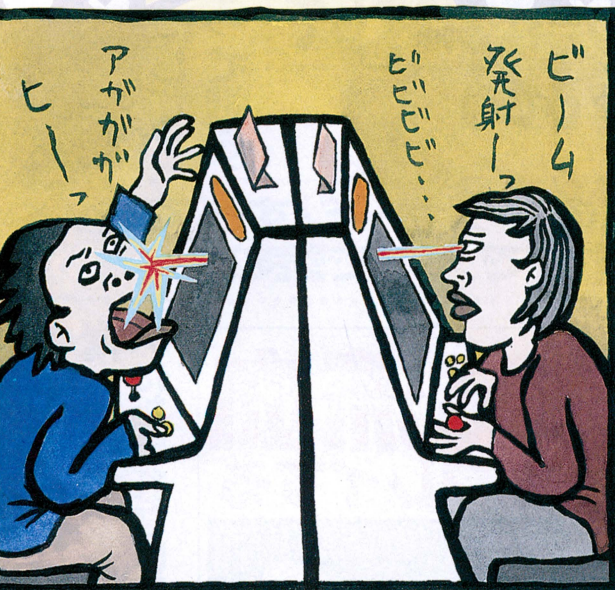
証言1● 寺田体育の日（ふうりんかざん）

ボクの場合、タンクトップ姿でゲーセンに行くようにしている。そして、これから対戦する相手に、ボディビルで鍛えた自慢の筋肉を見せつける。大抵の人はこれで怯むが、それでもダメなら、スティックの先についている球を外し（ほとんどねじ式）、相手に見せるようにしながら「ちょっと力入れたら球が取れちまった。ついでに敵の命(タマ)も取るとするか」とイカした脅し文句を言えば完璧。

まずは体を鍛えよ。成功を祈る。遠藤は実。

大川興業所属。フランキー為谷とのコンビ、ふうりんかざんで活躍中。1/13『第59回すっとこどっこい』北沢タウンホールにて公演あり

やたら汗だくになっている

自分のキャラクターがやられると、異常に痛がって**のたうちまわる**

対戦状況を古舘伊知郎ばりに実況してしまう

目からビームを発する

コントローラを持つ小指が常に立っている

いきなりゲロを吐く

キャラクターに**説教**を始める

常に前がふくらんでいる

やたらと一服する

日にちを間違える

常に下半身に手がいっている

私達はこうやって心理戦を制した!

証言2● パイレーツ

ルージュ所属。『黄金ボキャブラ天国』(フジテレビ火曜20時～20時54分)『スーパージョッキー』(日本テレビ日曜13時～14時)レギュラー。2月に写真集、3月にCD、ビデオリリース予定

私達も対戦ゲームでは燃えますね。私の場合は、初戦はわざと負けます。で、負けたときに、にらみをきかせながら「ちっ!!」とか思いっきり舌打ちなんかしちゃうんですよ。すっごいイヤな奴になって、逆に相手を気まずくさせちゃう! そうすると2回戦からは楽勝ですよ!(浅田好未)。

甘いな! 私はもっと直接的な必勝法をもってるよ。プレイ中とにかく文句言いまくり! それでもダメだったら体当たりなんかしてじゃまするの。でも、勝つには勝つけど、友達が減ってくんだよねえ(西本はるか)。

結論

心理戦ノウハウ集はいかがだったかな? 全ゲームに対応した心理大作戦だ!! これで相手の心理を徹底的に揺さぶり、勝利の美酒に酔いしれろ!! …なにっ!? こんなくだらない、姑息な手段を使うくらいなら、腕を鍛えて、実力で勝つって? …確かに。やっぱりちゃんと練習して、実力で勝利をゲットしようね、みんな! 以上!!

構成・文/原口一也(STF)　イラスト/コバチカ

ゲームクリエイターへの第一歩

【TORA NO ANA】虎の穴 学校体験隊

第1回 ヒューマンクリエイティブスクール

生徒の気持ちを聞いてきた！

最近、その数が増加しつつあるゲームスクール。派手なキャッチコピー、華やかな実績。でもはたして本当に、そこに入学するだけでゲームクリエイターになることができるのか？　この連載では各学校を訪問し、その実態をレポートしてみたい。

生徒が語る、学校の魅力とは

学校の事は、実際に授業を受けている生徒さんに聞くのがいちばん。さっそく行ってきました。ここは吉祥寺にあるヒューマンクリエイティブスクール。なんと言っても世界で初めての、由緒正しきゲームスクールなのである。母体は『ムーンライトシンドローム』などで、実績あるゲームメーカーのヒューマン。そこの生徒３人に聞いてみた。

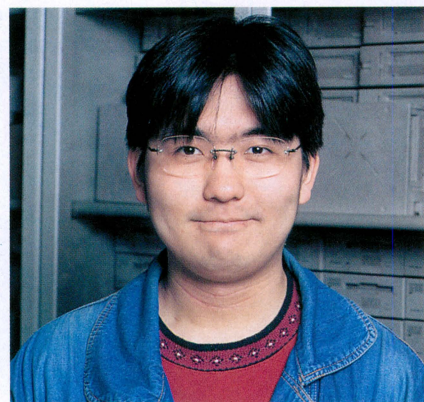
３人とも子供のころにやったファミコンゲームに魅せられたことがきっかけで、ゲームクリエイターになろうと決意したらしい。ようするに原体験というやつだ。「ちょっとマイナーですけど、ファミリーベーシックにはまったんです。プログラムして思い通りにキャラクターが動くのが楽しかった」（清水）。

授業風景。教室には所狭しとパソコンが並べられていた。生徒の姿勢も真剣そのもの

「僕はファミコンのマリオブラザーズでした。あれにははまった。その時から、自分でも人を楽しませたいと思うようになったんです」（三輪）。「僕は『FF』でした。スーパーファミコンやプレイステーションよりは、昔のゲームのほうがおもしろいような気がしますね」（土屋さんの意見に一同うなずく）。

それにしても、他にもゲームスクールはたくさんあるのに、彼らはなぜヒューマンクリエイティブスクールを選んだのだろう？　最初のうちは、就職の実績や入学説明会の感触で選んだらしいが、入学してまた違う感想を持ったようだ。「この学校は自主性を重んじるので、とてもやりがいがあります」（三輪）。「本当にやる気のある人にとっては、いい学校ですよ」（清水）。アットホームな学校の雰囲気、時にはマンツーマンでの指導などに生徒は魅力を感じているようだ。

またここには企画のコースが存在しない。「企画・アイディアなどの自由な発想は学校が教えられるものではない。企画書の書き方や、企画立案の過程は紹介できるが…」という方針なのだそうだ。うーむ、そう言われてみればその通り！　スクール・生徒ともに、なかなか渋いところがあるぜ。

実際に話をしてくれた生徒たちは、みな真剣で夢と希望にあふれているように見えた。この学校には社会人からの入学者も多く、それらの人々は（特に年齢が上の人ほど）みな真剣だという。活気のある産業には若いマンパワーが集結する。彼らの熱気はかなりのものであった！

清水勝利さん。マルチメディアエンタテインメント課程。ファミリーベーシックにはまった

土屋泰介さん。マルチメディア３Ｄグラフィックス課程。昔のゲームには味があったという

そんなに授業って、おもしろいの？

取材当日、我々は授業風景を見学させてもらった。そこでは「コミュニケーション技術」という授業が行われ、敬語の使い方を講義していた。え、ゲームスクールで敬語の授業？ 専門知識のみを教えていると思った取材班は、いい意味でちょっと意外に感じてしまった。「コミュニケーション技術の授業はおもしろいですよ。自己開発につながるという実感がありますね」(清水)。パソコンとしか話せないのではなく、社会人としてちゃんと意志の疎通ができるように、ということなのだ。就職活動にも役立つしね。「他にはプログラムの授業もおもしろいんですけど、まだ使いこなせなくて歯がゆいんですよ」(三輪)。

ほかにこの日は、ポリゴンを使ってのグラフィックの授業を見学。ちょっと前ならポリゴンは、開発環境を選ぶ表現方法だった。それがいまや学校の教材とは…。

マンツーマンの指導。座学ばかりではなくグラフィックにはデッサン実習などもある

チームで、ディスカッションしながら進める授業も多いのである

卒業制作 君の夢を具体的に形にしてみよう！

空想の世界だけじゃ、つまんない。さらに一歩ふみだせば！

'96年度卒業制作 生徒作品ギャラリー

自分が作った作品が形になる瞬間。それが卒業制作だ。長い月日をかけて制作してきただけあって、どれも力作揃い！　では'96年度の受賞作品を紹介してみよう。プロと遜色ない作品の数々だよ！

•優勝• ピクセルドロップ

チーム名：Team Satellite

画面に描いた絵が動きだすという、一風変わったコミカルアクションゲーム。そのアイディアはプロにない斬新さである。

•優秀プログラム賞• G.BALLERS

チーム名：RAISit!

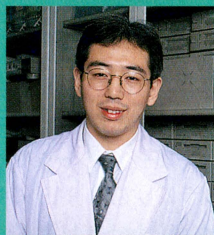
自前のモーションエディタで動きを滑らかにしたという３Ｄポリゴンアクションゲームの力作。ポリゴンも細かい。

•優秀グラフィック賞• WITCH QUEST

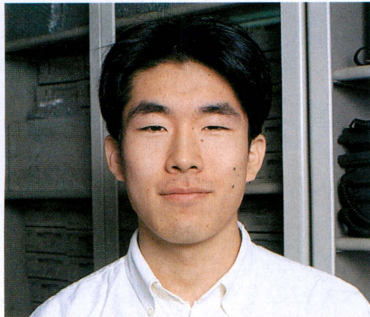
チーム名:Team＊(ワイルドカード)

クォータービューのアクションロールプレイングゲーム。戦闘魔法などの色彩には目を見張るものがある。

先生に聞いてみよう 卒業制作の傾向とは！？

卒業制作作品の傾向ですか。昔にくらべてハードウェアの性能が上がったので、グラフィックの表現力が豊かになり、その分描き手に高いビジュアル基礎力が要求されるようになりました。これは基礎がしっかりしていないと、なかなか難しいことなんですよ。また、最近多いジャンルとしては、３Ｄポリゴンゲームが多いですね。開発環境も時代とともに変化して、ポリゴンでも簡単に表現できるようになりましたからね。

豊嶋功一先生

この学校では２年生全員が卒業制作としてゲームを制作する。今まで温めてきた企画を、具体的に形にする絶好の機会だ。４月にチームを編成。１年間かけて、じっくり企画を煮詰める。納得できない部分は、もちろん何度も作り直し。３月の卒業制作発表会で、投票によって各賞が決定する。HCSでは卒業制作以外にも、優れた企画には商品化への道が開ける「学生作品商品化プロジェクト」もある。実際に４作品が発売されており（97年現在）、現在進行中のタイトルもあるとか。

三輪紀仁さん。「とにかく人を楽しませたい」と熱く語ってくれた

どんなゲームを作ってみたいか？

具体的に、みんなはどんなゲーム作りたいの。やっぱり流行のバリバリポリゴンアクションゲームかな？ 「クォータービューのアクションゲームですね」（清水）。「まだ形になってないんですけどシミュレーション」（三輪）。「多人数２Ｄアクションです」（土屋）。おっと意見がバラバラに別れたね。どうやら全員が、もうお店で売っているような、よくあるゲームは作りたくないらしい。でも自由な発想がゲーム制作の最重要ポイント。実際に卒業制作で作られたゲームにも、メーカーが作ってない斬新な発想のものがある。自分の考えが確かめられる機会が多いってのは、いいと思った。

やっぱり気になる、卒業後の進路は!?

夢も希望もいいけれど、就職のことはみんな気にしているはず。卒業後の進路は？ 「どちらかというと小さいメーカーの方が、やりがいがあると思いますね。少数精鋭なら、その分自分が頼りにされてるんだなと感じます」（三輪）。なかなか骨のあることを言うじゃない。ゲームスクールはなかなか熱く燃えているのだった！

就職体験セミナーの一場面。いよいよ社会人への第一歩だ！

先生にも聞いてみた

就職先の人気企業は、メジャーなタイトル（スクウェア、ＳＣＥやカプコンなど）や、社長・開発者の人柄などで判断しているようです。企業側が求めている人材としては、大企業は技術力プラス社会性。中企業は技術力プラス問題解決能力。小規模の場合は、技術力優先が多いです。（就職指導課・鈴木氏）

ヒューマンクリエイティブスクール

ゲーム及びマルチメディア業界が求める人材の育成を目的とする専門機関として、1990年4月に開校。生徒数は約450名。専門課程にマルチメディアエンタテインメント課程（２年制）、マルチメディア３Ｄグラフィックス課程（２年制）、ゲーム制作研究課程（３年次選択制）をもつ。主な制度に海外留学制度、創業者支援制度、学生作品商品化プロジェクト、経験者を対象とした編入学制度も有。東京都武蔵野市吉祥寺北町１－２－12
☎0120-37-9898（問：入学課）

構成・文／スタジオハード・TEAM 4
illustration／倉田貴史　撮影／白石文丈

のんのこのこのこ パーティーゲーム

みんなでのんのこ集まってゲームするのって楽しいよね。友達どうしで盛り上がったり、ケンカになったり、とにかくハイテンション！そんなパーティーゲームにぴったりの6タイトルを紹介するよ。

文／舘野英昭

MAX 4人 サターンボンバーマン ファイト!!

SS ハドソン／発売中／6800円／アクション

14人の個性あるキャラから選択！立体ステージで超バトル！

対戦ゲームの定番といえば、この『ボンバーマン』。今度の『サターンボンバーマン ファイト!! 』は、クォータービューの視点になって、立体的で高低のあるフィールドでバトルをする。各ステージは坂道、階段、橋などが配置されているので、今まで以上に戦略が必要になってくる。

通常、選べるステージは9つ。そのほかに隠しステージも用意されているぞ。選べるキャラクターは全部で14人。見た目だけじゃなくて、それぞれに体力やキック力、ジャンプ力などが違う。

ゲージが溜まると驚異的な破壊力を持つ「デカ爆」を使うことができる。そのほか「超デカ爆」などドッキリのアイテムも盛りだくさん。

「デカ爆」を一度空中に放り投げたあと、空中でキャッチして別の方向に投げるといった技も使える

デカ爆弾で大逆転！

ハデな「デカ爆」の攻撃。ダメージ制になっているから一撃でやられることはないけど…

ステージによって広さも違う。逃げ場所を確保して攻撃しよう

ステージまでも破壊しそうな勢いの「超デカ爆」。倒したい相手にねらいを定めて投げよう

MAX 4人 バーチャル・プロレスリング64

N64 アスミック／発売中／6800円／スポーツ

WCW、nWo軍も参戦！ 1000種類の技がリングで炸裂！

PSで人気の『バーチャル・プロレスリング』がN64に登場。バトルロイヤル戦モードが追加、WCW、nWoなどの人気団体も収録された豪華版。さらに、公式戦、エキシビジョン、リーグ戦、トーナメント戦がタッグマッチでも楽しめるようになっている。

レスラー数は初期設定で78人。隠しレスラーも数十人はいるという。また、技の豊富さでも群を抜いているのがこのゲーム。その数なんと1000種類以上。打撃技、投げ技、寝技、空中殺法はもちろんのこと、毒霧・凶器攻撃まであるのだ。

さらに投げ技なら、いきなり技に入るのではなく、一回組んでから投げ技に入るなど、リアリティたっぷり。タッグならダブルインパクトも可能だ。

選手の個性にもこだわって、シューティング系ならロープに飛んだりしないなど、選手ごとの個性がはっきりしている。技のかけ方などのパフォーマンスも、本物を超えるほどの仕上がりだ。

プロレスゲーム史上初！ エプロンサイドでの攻防も実現

リングネームをはじめ、コスチュームの形や色などもエディットできる

ポストからの飛び技も、多数繰り出すことができる

カメラ視点は技や試合の展開によって切り替わる。技をかけられて、ピクピクきてる選手の演出も見事

78人＋αのレスラーが登場！

MAX 4人 ハイパーオリンピックインナガノ

PS コナミ／発売中／5800円／スポーツ

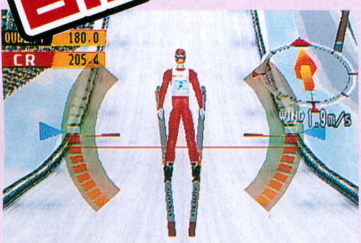
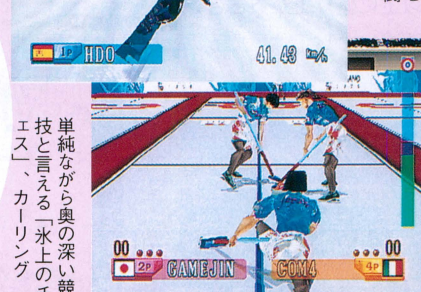
スノボー、カーリングを加えた13種目の競技で競う！

長野オリンピック公式ライセンスのこのソフト。ジャンプ、ボブスレー、スケートなどおなじみの競技、全13種目の競技を競うことができる。今年の長野オリンピックから正式競技に採用された、「スノーボード（大回転）」と、「カーリング」の2種目も収録されている。

ショートトラック競技では4人同時対戦、スピードスケートは2人同時対戦ができるので、みんな集まってワイワイ楽しもう。モードは全種目クリアをねらうオリンピックモードと、好きな競技でベストレコード樹立を競うチャレンジモードがある。

デュアルショック（新アナログコントローラ）に対応しているので、グラフィックや音声だけでなく、振動でもオリンピックの興奮が体感できる。N64でも発売中。

全種目制覇を目指せ！

後ろからダッシュを仕掛けられたら、すかさずガードしよう

3Dポリゴンで表示された、迫力ある画面も見逃せない

初登場のスノボー。BGMもプレイヤーの闘志を盛り上げる

単純ながら奥の深い競技と言える「氷上のチェス」、カーリング

競　技　種　目
アルペンスキー（3種目）、スノーボード、スケート（4種目）、ボブスレー、リュージュ、ジャンプ、フリースタイル、カーリングの全13種目。

MAX 8人 マイクロマシーンズ

PS ナムコ／発売中／5800円／レース

テーブル、実験台の上でキュートなマシンがドリフトしながら爆走!

イギリス生まれのこのゲーム、そこらのレースゲームとはちょっと違う。サーキットは、テーブル、実験台、庭など、思いもよらない場所ばかり。なんと48種類のコースから選ぶことができる。マシンの種類も豊富で、レーシングカー、モーターボート、戦車などが用意されている。

最大８人同時対戦が可能で、２人１組でチームを組むこともできるぞ。コントローラ１つを２人で使う変わったモードもあるので、パッドが８つそろわなくても多人数で遊べるところがうれしい。

ハンマーや地雷など、見ているだけで楽しいアイテムも登場する

セレクト画面も楽しい。初心者向けの教習所モードもある

チーズがジャンプ台だったり、ミルクでドリフトなど、ちょっと変わったサーキット

8人でできるからけんかしないピュー!

MAX 6人 ファミスタ64

N64 ナムコ／発売中／6800円／スポーツ

4人同時の協力プレイほかミニゲームも満載!

打者や投手までもポリゴンで描かれた『ファミスタ64』。４人同時の協力プレイほか、リーグ戦では最大６人が参加できる。７種類用意されたミニゲームも、本編の野球ゲーム以上に盛り上がること間違いなし。

選手の動きはモーションキャプチャーで収録されている。微妙な動きもリアルに再現

MAX 4人 カルドセプト

SS 大宮ソフト／発売中／5800円／ボードゲーム

魔法カードで領地を略奪!

プレイヤーが魔術師となって魔力集めを競うタイプのボードゲーム。ボードを移動し、モンスターを呼び出して土地を占領しながら進んでいく。モンスター同士の戦闘で、土地の所有権を奪い合ったりするのだ。

モンスターをはじめとする魔法のカードが300種類以上も用意されている

2人対2人、1人対2人など、対戦形式が選べる協力プレイ

雪球を相手にぶつけて勝負する「雪合戦」

出された問題の絵を、ライン引きで描くミニゲーム

相手の土地に入るとモンスター同士のバトルが始まる

チェックポイントを通過し、目標金額を達成

まったり劇場とは、読者と編集部とメーカーさんをつなぐお楽しみ広場なんであ〜る。ある時は読者の家に押しかけ、ある時は読者と共にメーカーさんを強襲する対戦企画など目白押し。笑いあり、涙あり、なんでもありの読者参加企画ページなのだ。Be Here Now!! いっしょにゲームを遊ぼうぜ！

こんな参加者大募集！

1 ゲームなしでは人生ヘッポコな君！
2 大好きなゲームを語りたいあなた！
3 ハマリキャラを持っている人！
4 対戦勝負に異常に燃える変な奴！
5 ゲーム関連のお宝収集者！

以上のどれかに該当するあなた！ さあ参加しよう！すぐ参加しよう！いま参加しよう！募集要項（P 62）を読んでガンガン応募してくれ！

＊今回の参加者は主にホームページにアクセスしてきた物好きをゲットしました。
『げーむじん』のホームページアドレスは下記の通り。ご意見・ご要望も待ってるよ！
http://www.iijnet.or.jp/GAMEJIN/

コースメニュー

●出張対戦団 …… P52
編集部げーむ魔人が読者ゲーマー宅へ押しかけ対戦勝負！
●ファイティング ゲーマーズ …… P53
メーカーVS一般ユーザー、意地を賭けた超バトル！
●マリちゃんの絵日記 …… P54
ゲームクリエイタースクール現役学生の授業絵日記
●コレクターの魂 …… P55
収集大王の異次元空間をごらんあれ！
●批評DEうひょ〜!! …… P56
ハマリキャラ／未来型発想研究室
●表紙ラフ案こんなんど〜よ …… P58
／輝け！ ゲーム広告大賞／こんなんいいな／あっゲーム顔／見て 見て♡私のホウムペイジ／チッ! ガセネタI miss you
●げ〜むちゃんを探せ！ …… P60
ゲーム好きな女のコ、げーむちゃん大集合！
●ゲーマー列伝 …… P62
伝説のゲーマーたちの生き様はかっこいいか？
●募集要項 …… P62

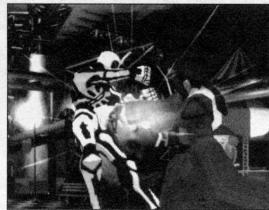
君のお部屋に乱入するぜ!

出張対戦団

ゲームを極めたげ〜む魔人が読者の部屋を強襲し、対戦格闘する当コーナー。読者が勝てば、1万円進呈するぞ。激闘を制すのはどっちだ!?

今回出張対戦したゲーム!!

ストリートファイターEX plus α

ポリゴン化され、グラフィック面がパワーアップ。PS版オリジナルの新キャラ&ゲームモードは、きっとキミをアツくさせるだろう。
●カプコン ●5800円 ●PS ●発売中

今回の対戦者

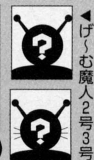
伊吹剛(17)

小6からゲーセン通いでゲームなら何でもOK。格闘ゲームは特に得意なジャンルなので、相手がげ〜む魔人でも楽勝だね。

げーむじんが誇る3大げ〜む魔人

くらもち(?)

「1日16時間ゲームするオレにとってはヒヨコ同然の相手だな。クスッ」げ〜む魔人くらもちは余裕の表情だ。

◀げ〜む魔人2号3号

伊吹「さくら」vs魔人くらもち「ダルシム」で対戦開始!

▲▶ダルシムの性能を活かした攻めで一方的に攻撃する魔人。圧倒的勝利の後にカメラに向かってポーズをとる余裕も。ちょっとバカ入ってるな

▼伊吹君はゴウキのごとき形相で、春風脚を使って鬼のような猛攻を繰り広げる。この攻めに魔人は、あっさりと敗北

◀もう後がない最終ラウンド。2人の攻めはジミ技のオンパレードとなった。魔人のセコイ攻めに場はシラケ気味。最初の大口はどこにいったんだ2人とも

▲細かい攻防の末、両者の体力は残りわずかに。そのとき、さくらが光を放つ

◀乱れ桜で伊吹君が勝負にでた。しかし、魔人は不適な笑みを浮かべる。なんとカウンターでヨガレジェンドが炸裂!

◀思ったほど強くないのにこの態度。なんてひどいヤツ。誰かこの魔人を何とかしてくれ〜

敗者の一言

自信あったのに、こんなヤツに負けるし、土下座までさせられて…。チクショー! もう一回やらせて? え、ダメ。

※今回の対戦者は、『げーむじん』のゲーマーネットワークでゲットし、無理矢理押しかけ対戦してきました。

メーカーになぐり込み

FIGHTING GAMERS

ゲームメーカーの開発者と街のスーパーゲーマーが直接対決するという、白熱の企画！どちらの情熱が勝利を呼び寄せるのか!?

保坂誠君
「川越ガンナーがっしー」の異称を持つ好青年。いつもは「池袋GIGO」で腕を磨いているそうだ。いささか緊張ぎみだが!?

片岡宏之さん
セガAM3研プログラマー。今回の対決マシン『トップスケーター』の生みの親だ。開発者魂を見せてくれるのか!?

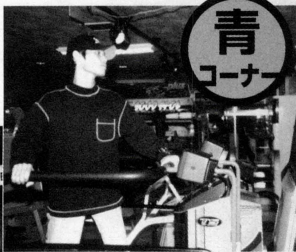
TOP SKATER™
SEGA SKATEBOARDING

スケボーを模したフットコントローラーに乗って画面上のプレイヤーを操り、多彩な技(トリック)を繰り出してポイントを競う。難度の高いトリック（Sが最高）や、連続技の継続（クールコンボ）がカギ。ちなみに筐体の重さは403.5kgもある。

© SEGA 1997

胸をかりよう、っていうか　かしやがれ

「ゲーセンで目立ちたいならこれをやれ！」そんなゲームの名を挙げるなら、『トップスケーター』は外せない。当然、うまいヤツがプレイすれば、なおさら目立つ。さて今回の舞台となったのは、大田区の「ハイテクセガ・トーヨーボール」。ここでそんな「魅せるプレイ」がぶつかり合った。保坂君はCookie、片岡氏はKentaを選択してスタート。それぞれのプレイスタイルで、豪快かつ軽快にトリックを重ねていく!!

▼「開発者は開発終わったら全然やらなくなるんです」とは本人の弁。だが「魅せる」トリック連続は流石

▲リアクションの大きなプレイが特徴的だった保坂君。自分ではイマイチ不本意な出来とか

424,367点

Triple Grab beta

391,406点

Great!!

B/S Misty 720 to Method

さらなる強者がダメ押しだ！

▶保坂君の友人がAshでプレイ。動きは控えめだが、トリックは超人的だった!!

なんと1,017,342点！

意外な結果、挑戦者の勝利!!

現役ゲーマーの情熱は開発者を超えた。

「ドラム缶に乗れなかった時点でダメでした。うまくいけば最初のチェックポイントで20万オーバーしていました」(保坂君)

「もうちょっと練習しとけばよかったかな、と思います」(片岡氏)

編集長自ら立ち会ったことも幸いしたのか(？)、みごと保坂君に軍配。さらに「神の域」を垣間見られたのも大収穫と言えるだろう。

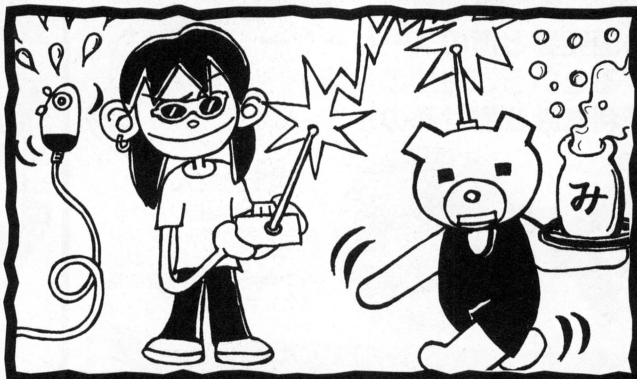
次は誰が、どんな「熱い魂の対決」を見せてくれるのか。期待しようではないか!!

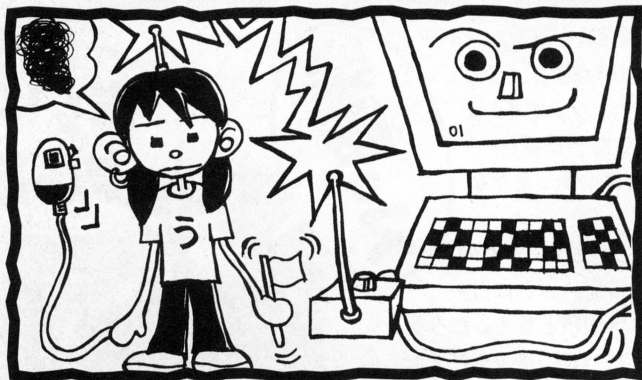
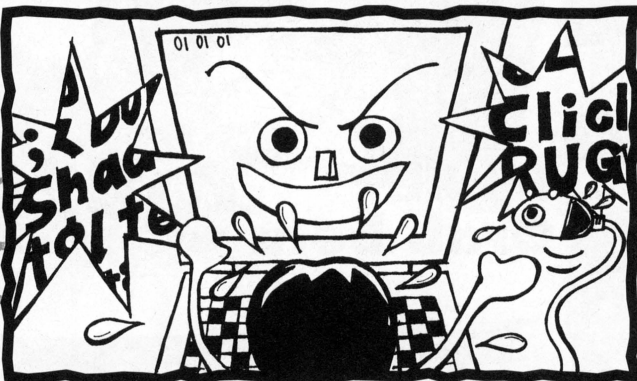
取材・文／山崎拓

※取材協力いただいたみなさまありがとうございました。

一念発起してスクールに通い始めたマリちゃん。一流グラフィッカー目指して頑張れ！　未来は明るいぞ！

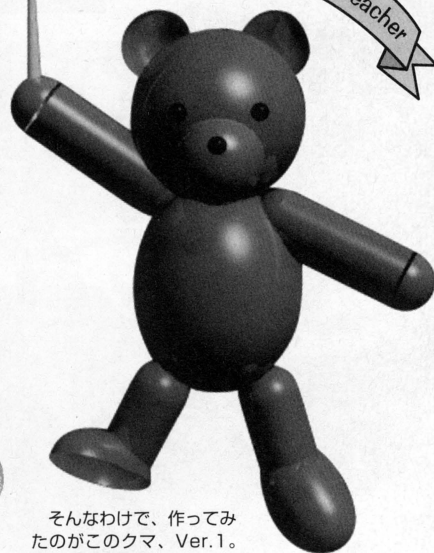
ゲームクリエータースクール
現役学生が送る
マリちゃんの絵日記

○月×日　憧れのSGI!!　あのものすごい表現力に圧倒されて、なにを血迷ったか、ゲームクリエイタースクールに足を踏み入れることに。自分の作ったキャラクターを、思いのままに動かしたい、といつも思っていた私だけど、ついに行動に移してしまったワケです。でも、パソコンはまったくと言っていいほど初心者。こんな私でも、頑張れば一人前のグラフィッカーになれる…かな?

○月△日　学校と言えば、親切システムでしょう。懇切丁寧、手とり足取り課題制作、舞い込む就職案内。な～んて、今にして思えば都合のいいことばっかり考えてた私。もう、入学を決めた時点で鬼の首でもとったかのように、勝手な野望を抱きまくってたのです。未来のバリバリ仕事をこなす自分を想像して甘々な夢にひたる、脳天気な日々でした。はやく授業が始まらないかな～。待ちきれないよ～。

○月□日　キャ～！ なんてクールな授業なの?!　ドラッグってなに、オブジェクトって??　マウスさばきもままならないってのに、先生は淡々と授業を進めていく。まぁ、熱血先生っていうのも逆にひいちゃうけどさ。忘れちゃいけない、ここは転職組メインの学校だった!!　わからないところは自分で何とかしないと、誰も助けてくれないんだよね。熱いハートが必要なのだ！　頑張ろっと。

○月☆日　男の子ってやっぱりうまい。何がって、職人系のキッチリした作業が。CGもすごい細かく作ってるなぁ…。それにひきかえ私は、自分でどこがわからないのかも謎な状態。男性ホルモンでも打つか（そーいう問題じゃない）。マシンがうわてで、まるで自分がマシンに操られてるみたいだよ～。でも今に見てろ、「Power Animatorなんてちょろいもんよ」ってふうになってやる!!

PowerAnimator ってなに？

SGI（シリコングラフィックス社）のワークステーションがサポートしている、3Dグラフィックソフト「エイリアス・ウェーブフロントPowerAnimator」のこと。いままでは映画やCMなんかの3D-CGに使われることが多かったけど、最近では、例えば『クラッシュ・バンディクー』や『ファイナルファンタジーVII』などに使用されて、グラフィックのクオリティが大きな話題を呼んだのは、みんなも知ってるとおり。3Dが家庭用ゲームの中でも珍しくなくなった今、なくてはならないものとなりつつあるんだな。

その、とんでもない表現力は、見るものすべてを圧倒するのだ！

そんなわけで、作ってみたのがこのクマ、Ver.1。果たしてこいつがどんなふうにバージョンアップしていくか、乞うご期待!!

マリちゃん◆現在、某クリエイタースクールに通う25歳の女の子。ちなみに好きなゲームのジャンルはRPG。

すばらしき、ブツ集めの世界

コレクターの魂

Collector's Sprit

総量ゲーセン5店分!!

コレクターとはブツを集めちゃう輩。しかも人の100万倍! そんな「フツー」の一線を越えちゃった彼らの、ディープなお部屋にご招待!

コレクター詳細

部屋の主:大原さん(プログラマー)
部屋の大きさ:5.5畳
収集物:ゲーム基板
収集歴:8年
好きなゲームジャンルはシューティング

第1回 ゲーム基板の巣窟

記念すべき第1回目のさらし者は、練馬区在住の大原さん。なんでもゲーム基板がすごいことになっているらしい。っていうかほんとになってた。プチプチで丁寧に包装されて、整然と立ち並ぶゲーム基板。

「えっ、数ですか? う〜ん、正確にはわからないけど、300枚ぐらいじゃないですかね」

300枚…。ナムコ級のゲーセンが民家の5.5畳間に出現だぁ!

「売ったりしないからいつの間にかこんなになっちゃった(笑)。まあ、集めて8年ぐらいかな。でも安くなった時しか買わないからお金はそんなにかかってないですよ」

…って小鼻ふくらんでるよ、大原さん。

どれどれ、さっそく物色させていただきますか。ほう、『Mr.Do VS ユニコーン』『忍者くん』『ミュータントナイト』『ダライアス』『スターブレード』…。ゲーマーが見たら、1週間は徹夜できちゃうな。

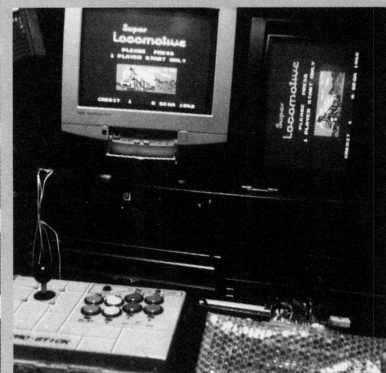
「なんて言うか一風変なテイストのゲームが好きなんです。今は亡きUPLのゲームは全部持ってるし…。大型筐体ものもいいですね、バカっぽくて。でも、友達が来た時ぐらいしか実際遊ばないんですけどね。うーん、気がつくと増えてるんですよねぇ。無意識に広告の値段チェックしたり、電話しちゃったり…」

コレクションは本能みたいなもんなんだな、本人にとっては。

「でもほんとのところ、僕は集めてるというより、欲しいものをただ買っているだけなんですよね」

コレクターの魂ここにあり! こんなに愛されている基板たちがうらやましい!

取材・文/編集部 撮影/清野泰弘

自慢の逸品

幻のゲーム『スーパーロコモーティブ』(セガ)が自慢の逸品。「買った時は故障していて動かなかったんだけど、どうしてもあの美しいサウンドが聞きたくて、修理しちゃいました」という気合いの入れ方も、ただのコレクターを越えている。

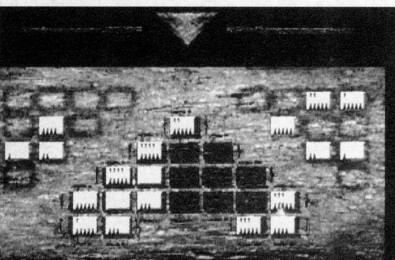
IN MY MIND

批評DEうひょ〜!!

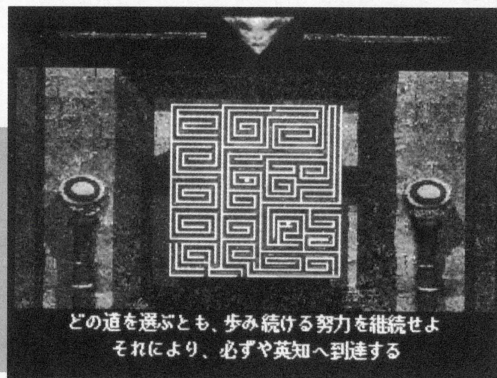
日は昇り、また沈む…。それでも僕は謎を解く。

「怖いゲームをやりたい」

そう思い立って、いろんなゲームを買いあさってみた。だが、ホラーゲームというジャンルに属するものは、買ってみた時点で「これは怖いゲームなんだ」という覚悟ができてしまい、プレイを始めた頃はいいが、数をこなしてくると恐怖に対する感覚が麻痺していた。そんな時、ふと手にしたのがこの『オラクルの宝石』だった。

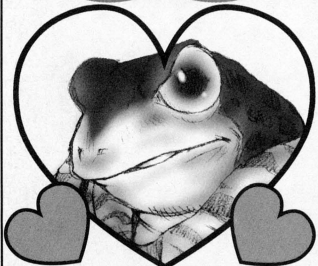
このゲームは、純粋で高度なパズルゲームである。にもかかわらず、プレイを始めると今までのホラーゲームでは得られなかった、ある種の恐怖を感じることができた。その恐怖とは「孤独」というものだった。

『オラクルの宝石』の世界は、完全に閉鎖されたピラミッドの内部のようで、ひたすら静かで無機質である。その世界に入り込んだプレイヤーは、様々な種類のパズルを解かない限り、他の部屋に移動することはできない。といっても、そこはゲームなので、ギブアップもあればリセットもある。ただ、ここで少し想像力を使ってみると、とたんにこの世界は恐怖に満ちてくる。こういう空間が実在し、外界とのつながりを断絶され、パズルを解かない限り脱出不可能。不思議と空腹を覚えることはないが、話をする相手もなく、誰かに見られているわけでもなく、命を狙われることもない。ただひたすら、狭い石造りの部屋を行き来するだけ。今が昼なのか夜なのか？　何月何日なのか？　しだいに時間の感覚が麻痺し、時間に意味がなくなってくる。ただひたすら「孤独」…。

「恐怖」と一言にいうが様々な恐怖がある。僕が思うに恐怖とは、絶望的な状況下にあって「助かるかもしれない」という希望が、わずかに残っている状況がいちばん怖く、残酷だと思っている。完全に望みがなければ、抵抗する気力もなくなってしまうが、望みがあるから、必死にもがき続ける。その様は、悲しいほどこっけいに見えるはずだ。

この『オラクルの宝石』も、ほとんどノーヒントに近い状態で、試行錯誤を繰り返し、いくつものパズルを解かなければならない。が、その難解なパズルを解いたときの喜びが、「脱出できるかもしれない」という望みにつながる。当然、うれしくもあり、また、脳みそをフルに回転させ、必死にもがく。そして、また孤独になり、時間の感覚が麻痺していく。疲れて眠っているときも、夢の中でパズルを解き続けている。ここまで怖く、そして楽しい時間を与えてくれるゲームはめったにない。今夜もまた、何かにとり憑かれたようにプレイし続ける自分がいるはずだ。

最近のゲームは美しすぎるビジュアルからの情報量が、プレイヤーの想像する余地を奪ってしまっている。どのゲームも、「ほんのちょっと想像力」を働かすだけで、飛躍的におもしろくなるというのに。『オラクルの宝石』は、その「ほんのちょっとの想像力」があれば、極上の恐怖と魅力を味わえる作品に変身するのである。

（東京都／廣木克哉）

Jewels of the Oracle オラクルの宝石
サンソフト(PS･SS) 発売中・パズル

MY FAVOURITE
ハマリキャラ

第1回：タムタム（スペクトラルフォース）

誰になんと言われようと、気にいったキャラクターをプッシュするコーナー。記念すべき第1回は『スペクトラルフォース』に登場する、カエル軍の武将、人呼んで極悪殺人ガエルのタムタムだ！

一応、このゲームでのカエル族の設定は、礼儀正しく楽天的ということだが、タムタムだけは戦いが大好きで、「血だ、血だ、血が見たいのさ」とか「もっと兵がいる、人を殺すために」なんて、物騒なことを平気でいう殺人ガエルなのだ！　こういうスカッとする性格だけでもオレ様の琴線にビンビンと触れるものがあるのだが、こいつを軍師にすると、さらなる一面を見ることができる。

たとえば、外交を結ぼうとするときの助言が「裏切るために手を結ぶ、本当に人間ってやつは…」とか、「人は破壊と同時に創造をしたがる。まったく、無駄なことを…」など、殺人狂としての人格が変わったかのように、クールに哲学してくれるのだ。人間のキャラに言われても「偉そうに」と思うだけだが、人間でないカエル族だから、妙に説得力がある。ときどき悪ノリしてるけどね。タムタム、なかなか侮れないカエルだぜ！

スペクトラルシリーズ第2弾、初心者でもサクサク進める、親切設計のシミュレーションゲームだ。200人いるという、個性的なキャラクターも魅力的。1000人対1000人のド迫力バトルで遊べ！

●IDEA FACTORY/PS/5800円/発売中

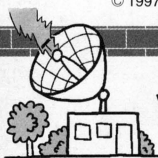
超大作じゃなくっても、誰だって思い入れの強いゲームがあるもんだ。「すごい」「楽しい」「ここ、ちょっと…」ゲームに対するいろんな思いを、徹底的に書き尽くせ！で、「パズル」と「スノボ」、ジャンルは違えど、愛の深さは同じっス！

COOOOOOOOOOL!!! でも、オレってへたくそ。

確かにクールなゲームだ。ライダーのファッションにボード、パンク系のハードなBGM。センスもいいし、ストリートっぽさが伝わってくる。「BOON」や「Fine」で特集組んでインプレしててもおかしくないぐらい。でもこのゲームってシビアすぎないか？　ワンメイクの着地タイミングなんか最初、全然わからなかった。悔しくて、キーッとか奇声を発しながらプレイしていた。せっかく、エアーをキメても着地で転んでしまう。ブーイングの嵐に「これって自分のせい？　ヘタクソだから？」と問いかけた。もうちょっとやんわりしててもいいんじゃないかとも思う。これじゃあ自分自身が全然クールじゃない。いったいどうやれば着地が決まるのか？　そうこうしているうち、神がかりとも言えるようなコマンド入力が偶然できて、ようやく聞いたギャラリーの声援。「ああ、こんな感じか」って希望を見い出すまでけっこうかかった。それを忘れないうちに何度も練習しているとわかってきた。ようやく遊べるレベルになるとさっきまでのイライラが消え、楽しくなり、リプレイで華麗なエアーを見てスカッとできた。なんとも言えない爽快感に苦労が報われたと。その頃になると1日の大半はトリック入力に費やしていた。

どんなゲームでも最初からうまくはいかないが、これは特に慣れるまでが大変だと実感した。遊べるユーザーを自ずと選んでしまっている。トリック入力やタイミングをどう捉えるか？　それをイージーかハードだと思うか？　ユーザーによって異なると思うが、そこさえどうにか通過すれば、こんなにスピード感があって、スカッとするゲームはほかにないと思う。ジャンルにとらわれずだ。が、シビアさでスポイルされているという感は否めない。ハードルが高いかなとも感じる。だから楽しく遊べるユーザーと辛いゲームになってしまうユーザー、両極端にわかれるだろう。前者はとことんやり込み、タイムやトリックを追及するし、後者は途中で投げ出しそうになって適当に遊んで終わりだろう。もう少しゲームに入り込みやすいと良かったのかもしれないが、「スノーボード」というテーマに忠実だったからシビアさという部分が突出したのだろうか？　「スノボーってこんなに転んじゃうんですか？」に対して「転びまくるのが当たり前なんだよ！」と制作側も言いたいのだろう。そのこだわりもハンパじゃないはず。このシビアさも逆に言えば、おもしろさのファクターであったりする。一生懸命、練習をするからトリックした時の達成感が何倍にもなっているし、ジャンプ一発勝負っていうプレッシャーにも拍車をかけている。僕はそれをストレスとして感じたが、醍醐味として感じるユーザーもいると思う。また、そこまでたどり着けないユーザーも…。クールをきどるにはかなりの努力が必要なのだ。そんな“シビアさ”がさらにクールであったと僕は言いたい。

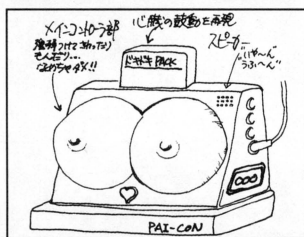
（青森県／藤森博幸）

COOLBOARDERS 2 Killing Session
ウエップシステム(PS)発売中・スポーツ

夢のコントローラここにあり！ 未来型発想研究室

「こんなコントローラがあったらスゲーいい感ジ！」当研究室では読者諸君の勝手な発想を募集中である。

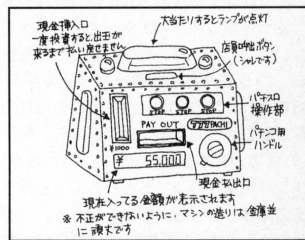
さて一発目から、いきなり得体の知れないアイデアが届いている。

まずは川崎市の関口学(19)発案の「パイコン」。

「これさえあれば、アダルト美少女ソフトをよりリアルに楽しめます。心臓の鼓動を再現する『ドキドキパック』付きです」

一歩間違えば大人のオモチャである。固さも変わるとなお良い。

次は福岡県の鈴木F(26)発案の「完全実戦型パチコン」。

「なんとギャンブル上達と貯金が同時にかなう！」とのことだが、貯金が続くということは全然上達しないってことではないのか？

――こんな感じで、実用・非実用は問わない。画期的発想を待つ!!

「購入時に現金標準装備」てのは法的にマズイ気もするが

おまいさんのラフ絵が表紙になりますとも、ええなります

表紙ラフ案こんなんど〜よ

めっちゃフリーダムやん！この企画

創刊号表紙ラフ案
木村編集長

編集長：表紙考えるのって大変だな。構図とか難しいし。なんかいい考えないかなあ。
天使：読者参加企画として読者に表紙の案を考えてもらうっていうのはどうかしら？
編集長：なるほど、それはいい考えだ。読者から表紙のラフを募集するのもアリだな。
悪魔：そうすれば、すげえ楽できるしな！
天使：なに言っているの。編集長はそんな自堕落な人じゃないわ！　ギャルゲー好きだけど。
編集長：僕は楽をしようとは考えていないぞ。ただ、読者に喜んでもらえればと。しかし、僕がうなるほどの案じゃないと採用しないからね。
天使：構図や登場キャラクター、背景なんかが描かれたイラストを送ってもらえればOKね。
悪魔：ダークで淫靡なタイトルもな！
編集長：いーや、いい感じなタイトルをね。次号の表紙は大特集の『サクラ大戦』でいくからね。

タイトル
げーむじん売れろ！

こんなかんじで描いてね。ただし、スケジュールの関係で編集長が描いちゃう可能性もあります。

輝け！ゲーム広告大賞

今回の受賞作品

ストレスレス レッスン
『Les Les（れすれす）』
●PS●マックスファイブ●パズル●4980円

ゲーム広告大賞審査委員会 委員長のおほめの言葉

ワシはゲーム広告を勝手に審査しとる、中野区在住の徳兵衛（89）じゃ。近所では審査委員長って呼ばれておるがの。お、腹がすいたのう。エツコさんやメシはまだかい？　さっき食った？　エツコさんやボケるには早いんじゃないかい。う〜ん。広告の話でもするかのう。そうさなあ、ワシがイカすと思っとったのが『れすれす』じゃ。見なされ、このインパクトのあるおなご。たいへん大きなまなこをしておる。珍しいのう。何？　エツコさん、これは描いてあるんだって？　バカおっしゃいな。それでメシはまだかのう。あらら、あっち行っちゃったよ。ウチの嫁はなっとらんのう。フガッ、ワシは何を言ってたかの。そうじゃ、広告じゃ。コピーも秀逸だのう。これは有名な藤澤たまみのことを言っとるんじゃ。ん？　藤澤って誰かじゃと？　なんじゃ、そんなこともわからんのか！　ワシと恋仲にある藤澤たま剱さん（81）のことじゃ。ん、まちごうとる。はて？　誰じゃったかのう。

♪こんなんいいな、作ったらいいな、あんなソフト、こんなハードごっつうあるけど〜って、そんなキミの希望を述べよ。

■エアリスがずっと生きてるバージョン作ってほしい。
（岐阜・クリスチーネ）
■18禁復活希望。
（青森・オレ）
■ときメモセレクションの続編作ってよ。早よ作れ、今すぐ作れ。　（埼玉・ひでお）
■格闘キャラが全員集合の格ゲーが出たら大興奮。
（東京・ミサエ）
■バーガーバーガーに対抗して、バーガータイムもう一回作りません？　データイーストさん。（福岡・谷けいこ）
■パワーグローブ64。
（千葉・よさげ）
■テラクレスタ3Dの次はムーンクレスタ3Dがいい。
（東京・お金くれすた）
■プレイステーションスケルトンあったら絶対買うんだけど。　（群馬・風間しげる）
■太めちゃんのギャルゲーなんて出ないよな…。
（東京・プー）
■『へちあい』とか『まきはは』の頃のファミスタが、また出たりして。出ないよな。
（北海道・やーまだ）
■UPLはマジ復活してほしいよ。　（大阪・もう成人）
■限定100本のゲームソフトなんかいいんじゃない？
（東京・フーミン）
■メディアリングさん、バイク版のゼロヨン作ってください。　（東京・こいけや）
■M3を出してほしいな、出ないのかな？
（東京・川崎さん）

あっゲーム顔

『幻想水滸伝』キャラと現実世界のヒューマンとの類似

この世には自分とよく似た別の人が存在する。これは現実世界とゲーム世界の間でも言えるのではないか？　1つのケースを元に実証してみよう。見たまえ、左の写真は『幻想水滸伝』に登場するステラである。替わって右は都内在住のゆかいなクリハラだ。両者を見比べると驚くほど似ているのがわかる。さらにそれを裏づける実験データも手元にあるので、併せて紹介しよう。

まず、クリハラと、みそ汁のおわんを持った子供を用意する。それらを一緒に密室へと放つ。すると子供は、おわんをクリハラの頭部に100％のせたがるのだ。その時、きまって「ステラ、ステラ」と連呼する。衝撃的な真実である。これを類似ステラ型おわん症候群と呼ぶ。これで現実世界とゲーム世界にも、よく似た人が存在すると定義された。君の周りにはいるだろうか？

ステラ
あんまりパッとしないキャラ。ファンとかいないと思うし…。ワキ役。

ゆかいなクリハラ
右斜め45°の視線がとっても怪しい。でもね、意外と人気者なの。

見て見て♡♡ 私のホウムペイジ

ねえ、みんなネット漬けの毎日送ってる？　エロ画像を探してばっかりいるとダメ人間になっちゃうぞ。ここではゲーム好きな読者さんが大喜びなホームページを紹介するよ。

第1回目はファミ通さんや週刊アスキーさんなどで活躍している餅月あんこさんの『たんぽぽ庵』だよ。いつ見ても超ラブリーなイラストですね♡　ふむふむ、お部屋の紹介やインタビュウなんかあったりするんですね。あ～、なんかいろんな人が遊びに来てるじゃないですか。人気者だなあ、もう。んで、ネコさん写真があったり、メールにサクサク対応しているとこなんか餅月さんらしいっす。ああ、めちゃめちゃキュートなりね。

たんぽぽ庵
http://www.bekkoame.or.jp/~anko/

Gな感じ 寺門亮子

げーむじんのマスコットキャラ、ゲーくんの4コマだよ。でも作者がOLになっちゃったから次はどうすんだろ。終わり？

～テメーのウソ、ダチのウソ、ゲームのウソをカミングアウト～

おい～っす！　ガセネタの時間だぜ。読者から送られてきたホットなウソを大紹介するぜ。

●「パンツのはいてないキャミイが出せるって聞いたんですけど…」（栃木・村田）
おいおい、あからさまだ～ぜ。そんなの出せないって。

●「ファイヤーフラワーを24個連続して取るとウルトラスーパーファイヤーマリオに変身するって和也くんが言ってました」（東京・ういやつじゃのう）
って、名前がもうウソくさいぜ。

●「友達なんですけど、岩田くんのお家にはルイージがいるそうだ」（東京・米田）
はあ、それは絶対見せてくれないと思うよ。きっと家にも入れてくれないだろうし。

●「主人のリフラブからいやらしい声が聞こえてくるんですけど…」（埼玉・さっち）
奥さん、だまされてるよ。それはきっと違うゲームでは？　ほいじゃ、今月はこれぐらいで。ふぇーどあうと！

アムラー、シノラーに続く女のコちゃんのおにゅうなムーブメント、
"げーむちゃん"をキミのハートにお届け！

げ〜むちゃんを探せ！

僕らはげーむちゃんが好きなのさ

げーむちゃん。ゲームが好きな女のコちゃんを、僕らはそうやって呼ぶのさ。彼女たちを見ていると血圧は上がりまくりなのさ。この世にげーむちゃんがいる限り、僕らは愛の歌を口ずさみ、大手を振って歩いていくのさ。とっても好きさ、げーむちゃん！

げーむちゃんのプロフィール
①名前　②年齢　③好きなゲームやジャンル
④好きなゲームキャラ　⑤よく行くゲーセン
⑥コメント

ステキだ！僕らのげーむちゃん♥

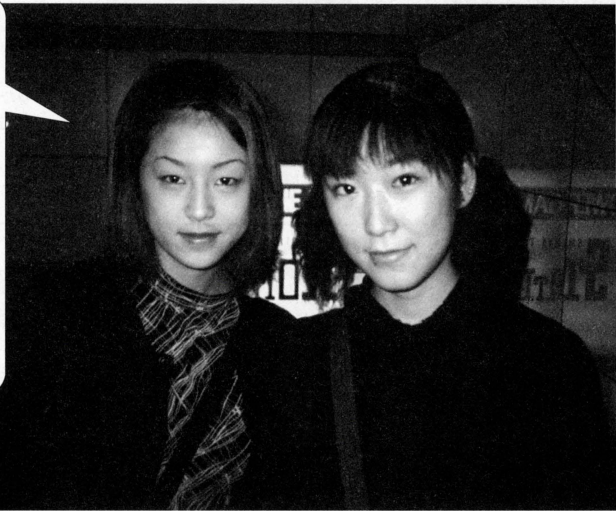
①エツコちゃん（左）②18歳　③パズル系　④？　⑤渋谷　⑥おうちのプレステで『I.Q.』をやってるんですよ。もう、すっかりおサルさんですよ」

①ユキちゃん（右）　②18歳　③ぷよぷよ　④？　⑤渋谷　⑥「彼いないんです。遊んでくれる人、大募集です」

編：あれだな、ティーンってやつ。別称もぎたてフレッシュ。君たちには未来がいっぱいだね！　んで、2人とも彼がいねーときた。こりゃ、ますらおどもがほっとかねえす。これを読んでるそこのキミ！　恋の片道キップは駅じゃ買えないぞ。

じつは奥さんなんですよ　うふふ

①ヤスエちゃん　②21歳　③クールボーダーズ２キリングセッション　④バンディクー　⑤横浜、都内　⑥「最近、ゲームが楽しくてたまんないです。じつは奥さんなんですよ。うふふ」

編：一緒にいたダンナとラブラブオーラ（無敵状態）を発してたさ。新婚だぜ、おみそ汁とか作っちゃうよ。オレもいちゃいちゃとかしてえ！

①ケイコちゃん　②19歳　③パラッパラッパー　④パラッパとピカチュウ　⑤決まってない　⑥「初めてのメッセでドキドキしています。3Dのゲームを見ていると酔っちゃいます」

編：たまんないさ。ケイコちゃんの笑顔のためなら、ポケモン世界にゲームイン！　しかるのち、トキワの森でピカチュウGET！　そしてキミにプレゼント。しかし、彼がいるそうなので意欲減退…。プレステのイベントに来てたさ。

3Dゲームで酔っちゃいます

とってもなかよしげーむちゃん

①コミチちゃん(左)　②20歳　③攻殻機動隊 ～GHOST IN THE SHELL～　④FFⅦのシド　⑤渋谷　⑥「テクノ大好き。エグいおもちゃにもハマッてます」

①カヨちゃん(右)　②19歳　③クラッシュバンディクー　④パラッパとひまわり　⑤渋谷　⑥「スヌーピーグッズを集めてます」

編：おおう、『攻殻』は卓球さんとかが関わってんだよな。スヌーピーもミッキーじゃないとこがオレ的ハナマル。オールドモノはちょっと高いけどな。２人ともいいセレクトしてるぜ。プリチーな女のコちゃんたちを見てると心があらわれるよな。

げーむちゃんを探せ！

①ミワちゃん　②21歳　③コラムス　④トップスケーターのASH　⑤渋谷　⑥「ハードは持ってないけどゲーセンでガンガンやり込んでます」

編：『トップスケーター』がべらぼーにうまいぜ。Sランクのトリック、バシバシキメてたもんな。彼女、将来はカメラマンになりたいんだって。そういや、写真って流行ってんだよな。ミワちゃん、写真がヘタっていう投書はなしですぜ。

スクウェアについていきます！

①ミオちゃん(左)　②18歳　③FFシリーズ　④FFⅥのロック　⑤千葉の柏　⑥「ゼノギアス即買いです！」

①ユリちゃん(右)　②19歳　③FFシリーズ　④バイオハザード2のレオン　⑤決まってない　⑥「スクウェアについていきます！」

編：とってもスクウェアびいきなんだよ。いいユーザーさんだよな。しっかし、こんなおしゃれげーむちゃんたちと『FF』の話で盛り上がりてえな、おい。彼とか募集中だから見かけたらアタックな！

①アキコさん　②28歳　③パラッパラッパー　④パラッパ　⑤決まってない⑥「『MOON』にハマっちゃってますよ。愛っていうやつですか」

編：OL、年上、ショート、ハイソ←ハートにズキュンな４大要素。甘えてえ。手玉にとられてえ。冷たくとかされてえ←フェチ３大願望。そんな男の心をくすぐるお姉さまは罪なげーむさん。

①モエちゃん(左)　②22歳　③パラッパラッパー　④パラッパ　⑤決まってない⑥「濃いと思われがちなの。普通の女のコだから声かけてね」

①セイちゃん(右)　②18歳　③パラッパラッパー　④FFⅥのマッシュ　⑤決まってない⑥「あの～、『子育てクイズ　マイエンジェル』やってるんですよ。子供かわいくて」

編：なかよしげーむちゃんはオタクっぽく見られるそうだが、そんなことはないぞ。野郎たちはそんなのこだわんね。むしろ受け入れる！　ちやほやしちゃうし。だから、気がねしないで気張れ！

①サトコちゃん　②19歳　③パズルボブル３　④鉄拳３の茶パツ＆金髪　⑤吉祥寺　⑥「みなさん、お友達になりましょうね」

編：バッグにゲームボーイポケットの赤を忍ばせていました。さすがげーむちゃんですな。じつは彼とツーショットだったんだけど、ただの友達って言ってたんだよなあ。どー見てもラバーズなんだけどな。おかしいよなあ。

見かけたら声をかけてください！

東京編：第1回

SSC-VAP（25歳）

第1回目に登場する超絶ゲーマーは、アーケードゲームのスコアアタックでは向かうところ敵無しのVAPくんだ! 全国のスコアラーに名を轟かせる彼だが、コンシューマーでも『ファイナルファンタジーⅦ』10時間クリアや、SFC版『ゼルダの伝説』1時間30分クリアなどの記録も持っているのだ。やっぱり、すごく練習すんのかなぁ?

「そんなにやらないほうだと思うけど、他人のプレイとかは参考にするね。それを見てイメージトレーニングとかしたり…。あとは、失敗しても途中でやめたりしないで、今までとは違うパターンを考えたりして､必ず最後までやる。途中でやめちゃうと、ラスボスを練習する回数が減っちゃうから…」

あんまりお金をかけずに効率的にやる! それって、やっぱり何かゲーマーとしての素質がないとできないことじゃない?

「うーん、数学が得意だったから、それがけっこう役に立ってるかな。特に『餓狼伝説SPECIAL』は、敵の残りの体力によって攻撃力が変わるから、その数値の割り出しとかしてたな」

なるほど、理数系強いとゲームの上達も早いってことなのか。

「あと、子供の頃ピアノ習ってたせいか、ボタンの連打には自信がある。一時期、親指の指紋なかったから(笑)」

まるで『炎のコマ』だぁ!

「学生の頃は、勉強もゲームも両立してた」って、ほんと?

「大学受験の時、当時『ファイナルファイト』に燃えてて、プレイの順番待ちの間ゲーセンの待合室で勉強してた。6時になったらちゃんと家に帰ってたし。だから、ばっちり合格したよ」

って、周りの人に変な目で見られなかったのか? そんな彼は、

餓狼伝説SPECIAL／格闘アクション
もはや説明不要の人気シリーズ。93年にNEO-GEOで登場した　© SNK 1993

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94／格闘アクション
全国のゲーマーが狂喜乱舞した。現在『～'97』が絶好調!!　© SNK 1994

最近もっぱら対戦格闘ゲームに凝ってるらしいけど、どうして? とくにコレってゲームはある?

「格闘ゲームにハマってる理由は、当たり前だけどやっぱりおもしろいから(笑)。『ストⅡ』の頃は対人戦もよくやったし、CPU相手にパーフェクトやダブルK.Oのパターンを作っていくのが楽しいんだよね。ただ最近は、こっちの行動を見てないCPUが多くて、それはちょっとつらいかな。あんまり考えても無駄だっていう…」

緻密で冷静なVAPくんだが、当然いつも勝ち戦ってワケじゃない。負けて悔しい思いをすることだってあるのだ。

まったり劇場では、こんな参加者

◆**出張対戦団**
1・対戦ゲームに自信があって、2・家へのおしかけ大丈夫、3・なおかつ対戦環境もばっちりで、4・喜怒哀楽を全身で表現。そんなイカした君たちを、げ～む魔人は待っている。対戦したいゲーム名（家庭用ゲーム）、意気込みを書いて「筋骨隆々」係っス。うっス。

◆**FIGHTING GAMERS**
次回は、ナムコの『ファイナルハロン』だ！ 腕に覚えがありすぎてアドレナリン全開になっちゃった人は、自己ベストスコア（ウソなし）を書いて「F.G」係にどぞ。

◆**コレクターの魂**
このコレクションは他人には絶対負けないぜ！ ってな自慢のブツを、その規模（写真があればなおGOOD）を明記して「コレクター」係なのね。

◆**批評DEうひょ～！！**
「あのゲームに、俺はこんだけ言いたいことがたまってるんだぁ！」ってお人は、その思いを原稿用紙3枚以内で書きまくって「うひょ～！！」係まで。

◆**サンライズロボット100万t**
次回のテーマは「かっこいいロボ」。君のオリジナルロボットのイラストに（CGでもいいよ）ロボットのスペック、名前、どこがかっこいいのかを明記で「100万t」係だ。

◆**未来型発想研究室**
こんなコントローラがあったらな♡、なんてカワイイやつから、劣情の権化としかいえないやつまで、夢のコントローラをイラストにして「研究室」係まで。

●掲載された方には「秘密の粗品」をプレゼントしちゃうぞう。でもまだなにも考えてないぞう。全員にはあげられないしなあ。次号までに解決しようっと!!

「昔『ザ・キングオブ・ファイターズ'94』で、自分でも手応えのあったハイスコアが抜かれて、どうしても納得いかなかったから、そのプレーヤのところに出向いて攻略パターンをみせてもらった。そしたら、明らかに自分より点効率の高いパターンで、すごすごと帰ったおぼえがある(笑)」

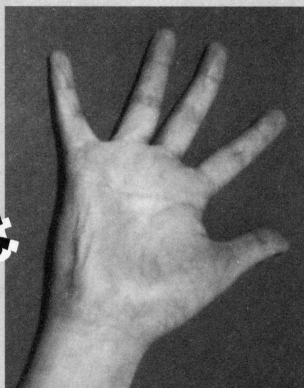
なんかディープだなあ。スコアぬりかえられたら、そりゃ悔しいだろうけど、やられた相手のとこまで見に行ったりする行動力までは、普通なかなか出ないんじゃないか？　そこまでこだわってゲームやるのはなんでなのさ?

「それはやっぱり、どうせやるんだったら、認めてもらえるほうがいいし、自己満足を評価してくれる場所っていうのがあるから。」

今は、声優の氷上恭子にメロメロ状態の彼だが、これからもさらに腕を磨いて、強者スコアラー達も驚嘆するようなパーフェクトなプレイを、ガンガン見せつけてほしいもんである。かっこいいぞ、VAP!!

ゲーマー君の手相ってどんなだ！

原宿「塔里夢」の占い師、摩弥さんに、VAPくんの手相を見てもらった。だってすごい手相してそうでしょ。

「すごく繊細な手をしています。想像力、空想力に長けていて、自分の世界を追求していく感性を持ってますので、クリエイティブな方面、つまり絵や文章といった方面が向いているでしょう。大きな転換期は30代前半、人との出会いによって仕事運が開けてきます。わりと大器晩成型ですね。胃腸関係はそんなに強くないので、神経からくる胃腸病に気をつけて下さい」だって。どう、当たってる?「結構当たってた」(VAP)。へぇ～、そうか。

胃腸病からくる手のしびれに注意だ、VAPくん

協力／塔里夢

闘魂マンガ
あしたのおジョーちゃん
友沢ミミヨ

を大・大・大募集だー!!

◆表紙ラフ案こんなんど～よ

次号の表紙の「ラフ案」を、読者に考えてもらうっス。ちなみに「大特集ゲームのイラスト」って決まり事があるっス。んで次回の大特集は『サクラ大戦』ね。鉛筆描きで全然OKなので、力作を「ラフ案」係にね。タイトルも忘れるな！

◆チッ！ ガセネタ I miss you

ゲームに関する嘘とかホラ話って、昔からいっぱいあったよな。だまされたあなたも、冷めた目で見ていた君も、そんなウソを書いて「ガセネタ」係よ。

◆MY FAVOURITE　ハマリキャラ

わき役なんだけど、個人的にミョ～に気になるキャラがいたりする人は「ゲームのタイトル」「キャラクター名」を明記の上、ラブな気持ちを400字以内で書いて「ハマリ」係へGO!

◆あっ！ ゲーム顔

ゲームキャラとかハードとか、とにかくゲームに関係あるものにゲキ似な人を、写真に撮って送ってこいっ！　自薦、他薦は問わないけど、掲載の確認はするから、写真の人の連絡先は必ず明記で「ゲーム顔」係ね。

◆こんなんいいな

「こんなゲームがあったらな」「こういうハードがあったらいいよな」、そんなゲームに関する「if」を大募集。あんたの希望を「こんなんいいな」係まで送っておくんなまし。

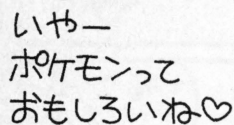
◆イラスト

問答無用、イラストならなんでもOK！　もしかしたら、大物に見てもらえる可能性も…あったりなんかするかもね(希望的観測)。

宛先はこちら！

〒164-0012
東京都中野区本町3-28-19
株式会社ティーツー出版
げーむじん編集部　○○係

藤島康介オリジナルテレカご希望の方は、官製ハガキに右の応募券を貼って「藤島康介・スキスキ！ ゲームメカ」の感想をご記入の上「テレカくれくれ」係まで

応募券
藤島康介テレカ

略して「てくちん」って呼んでね♡
第1回 NINTENDO スペースワールド'97の巻
日野まるこ の
てくてく珍道中
酒
いやーポケモンっておもしろいね♡
ひのまるこでーーす
今回はミュウプレゼントをエサに幕張メッセまで行ってきました!
さてさて私が行った取材日は編集部対抗のポケモンリーグが行なわれました。
『げーむじん』の第1回戦はサイドン1匹だけで敵チームの3匹を撃沈!
がんばって〜!!
いけるッ! いけるわ!! さすが作戦会議までやっただけはあるわ!!
ところが!
ああーーッ 眠ったまま起きない!
負けるーー!!
ゲンガー
ラッキー
大モニター
……負けた。
ガクッ
眠らされちゃうととたんに勝敗がわからなくなっちゃうよね
かなり優勢だったのに残念!
おしかった〜
でも準決勝まで行けたし…
なお負けたチームの記念品は……
この編集部大会でしか手に入らない
『手のひらピカチュウ』ゴールドバージョン
にゃんですと!?
金ぴかピカチュウ
まばゆく輝くゴールデンピカチュウ…
金色のピカピカでちゅう♡
うらやましいのう……
私もコレほしい〜ん…
(仕方がないからウチのをペイントするか…)
ウリ

そういえば
会場内には
着ぐるみの
ピカチュウ
ニョロゾ
ラッキーがいて
あっ
ピカチュウだっ
かわいーー♡
と言ったら
…？
ピカチュウと
目が合って
しまった……

ばたっ ばたっ
カニあるき

ぎゃーーいッ
どーーーん
ちょっと狂暴な
ピカチュウ……
（でも一緒に写真も
撮っちゃった♡）
←このあと、さらにピカチュウとニョロゾにサンドイッチにされました☆

あとはたくさんの
新作ソフトが
遊び放題!!
あっ！ゼルダ伝!!
ヨッシーもあるッ
きゃっほーー！
いやっほーー！
わーーい
やるやるー！

でもやっぱり
私は
ポケモン金・銀
かなっ
新ポケモンかわいー♡

うおっ
なにコレ
キリンリキ？
あーなるほど！
右から読んでも
左から読んでも
キリンリキ!!
キリンリキ
アタマも前後にある〜

歩くとき
困らないの
かな？
？

ハッ
💩って
どこから
するんだろう？
いきなり
下品…

前の口から
食べて
うしろの口から
出す……
うしろってこんなの…
なんか怖い考え…

みなさんは
どう思います？
ああッ
モウリョウが
止まらないッ
うぉ〜やめて〜
…つづく。

やっぱりティーツーにおまかせ！

スペクトラルフォース攻略ガイドブック

武将・必殺技など全攻略データを徹底的に分析！

1,300円

公式 あにまるぶり〜だ〜育成ガイド

全204種類ものあにまるデータを徹底的に解明！

750円

ディノブリーダー攻略ガイドブック

新54種を紹介！
全14ステージを徹底攻略する!!

880円

ポケモンカード必勝大作戦

第1弾&第2弾の完全リスト紹介！
勝利のバイブル!!

880円

ポケモンカード必勝大作戦２

「化石の秘密」を完全分析！ 勝てるデッキ紹介！

880円

勇者王ガオガイガーフェイズ２

最新キャラクター設定資料掲載！
ストーリー紹介!!

980円

さくまあきら責任編集

チョコバナナ

ゲームも漫画もイラストもキミのハガキを待ってるよ！

第1〜13巻 好評発売中！

GET! ポケモンブック

ポケットモンスターミニミニ大事典
全151匹のポケモンデータをすべて大公開！ ………… 定価850円

強いポケモンの育てかた
誰より強いポケモンを育てる実践指南の書 ………… 定価850円

ポケットモンスター全わざ大図鑑
ポケモンたちが繰り出す全165の技を図解！ ………… 定価890円

ポケットモンスター用語辞典
全600項目以上のポケモン用語を徹底解説！ ………… 定価850円

手作りポケモン図鑑
キミだけのオリジナル「ポケモン図鑑」完成！ ………… 定価470円

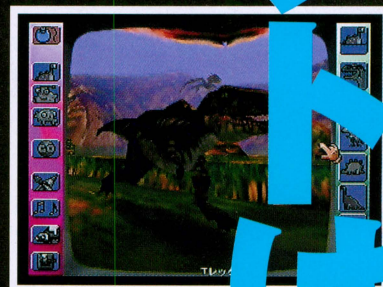
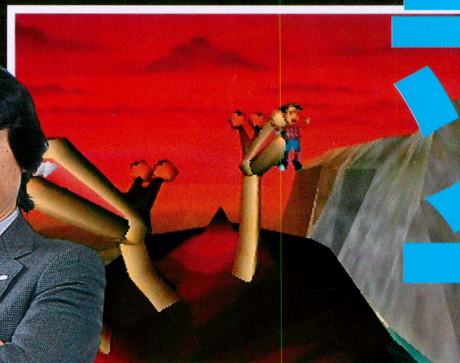
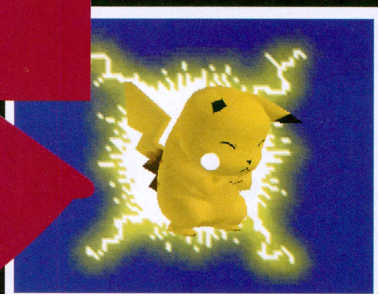
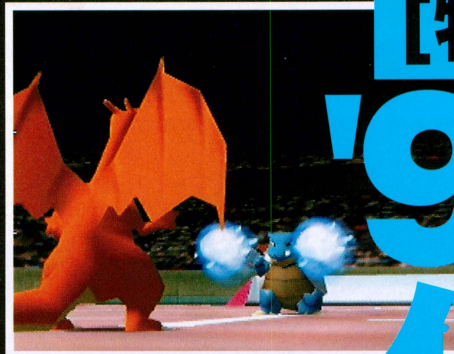
※紹介した本の定価は、すべて本体価格です。消費税は含まれません。

お問い合わせは、株式会社ティーツー出版 営業部まで　〒164-0012 東京都中野区本町3-28-19　電話 03-3370-3061

[特集]

'98任天堂ソフトは…

スゴイ!

突然のビッグタイトル・リリースラッシュは何を意味するのか!?

宮本茂インタビュー

徹頭徹尾クオリティにこだわった、“遊べる”ゲームを創造し続ける任天堂。今年は特に『ゼルダの伝説 時のオカリナ』『MOTHER3』『ポケットモンスター金・銀』etc.…、と最強のラインアップ。NINTENDO スペースワールド'97会場で、クリエイティブ面を支える宮本茂氏にNINTENDO64（以下N64）、NINTENDO64ディスクドライブ（以下64DD）の展望や、任天堂の未来を語っていただいた。必読！

ゲームの中だけで閉じない遊びを編み出していきたい

2000年までには任天堂が理想とする遊びのシステムを確立する

—「スペースワールド'97」では、多数のN64のソフトをはじめ、ハード面でも64DDほか、新しい周辺機器が発表されていましたね。

宮本：今回のショーというのはN64がいよいよちゃんとゲームが作れるようになってきました（笑）、これからちゃんとやっていけそうですというのが柱なんです。それと、もう1つは64DDの発表というよりはN64を含めたビデオゲームの遊びというものが、いろんな形に展開できることを示したものです。遊びのシステム全体を作り、エンターテインメントのマーケットを維持していきたいというのが、任天堂の理想です。

今までですと、山内のほうがクリエイターに新しいタネと仕掛けを提供するとずっと言ってきたんですけどね。やはり具体的なものとして見えてこないので、「64GBパック」や「ポケットカメラ」などを見てもらったりしたんです。そこで、いろいろなタネや仕掛けがなんなのか、ちょっとでも感じ取ってもらえる。今回はそういったショーだったんです。すべてが量産に入れるバージョンで発表していますから。この任天堂が理想とする遊びのシステムは、2000年まではかからないということが現実に見えてきていますので信用してください。

新しい周辺機器を利用することでゲームの楽しみ方が広がる

──『ピカチュウげんきでちゅう』で使われる音声認識システムは、ほかにどういったソフトを予定されていますか。

宮本：今はちょっと発表できるものはないんですが、サードパーティさんも、社内のセカンドパーティからもいろいろなアイディアはあがっています。

かなり本格的な音声認識ができるものなので、使おうと思えばいろいろなものに使えるんですよ。しゃべるアドベンチャーゲームとかね。手以外からの入力があるとおもしろくなってくる。たとえば振動パックのように、そういう周辺機器を任天堂が主導していきたいです。サードパーティさんがそれを利用するだけで、おもしろくなるチャンスを広げていきたいと思っています。

互換性を持ったゲーム間のデータの乗り入れが64DDのテーマ

──『マリオアーティスト』のマウスやキャプチャーカセットは、ゲームでの発展というのはありえるんでしょうか。

宮本：キャプチャーカセットは、『マリオアーティスト』だけのものなんですが、『タレントメーカー』、『ピクチャーメーカー』、『ポリゴンメーカー』の3つのソフトに音楽も入れると、4つのソフトには互換性があるんです。お互いのデータをやり取りすることができるので、フォーマットに沿ってもらえば、どんなゲームも入ってくることができるわけです。

たとえば、自分で車のデザインをちょっと変えるパートが付いたゲームがあるとしたら、『マリオアーティスト』で車のデザインをして、その元のゲームに戻す。こういったことも可能なわけです。データフォーマットに互換性を持たせることで、いろいろなゲームとのやり取りができるようになります。

もう少し具体的に言いますと、『シムコプター』という街の中をヘリコプターで飛ぶゲームがマキシスから発売されます。これは、自分が作っている『シムシティ』のマップを『シムコプター』で読み込むと、そのマップ上でヘリコプターを飛ばすことができるんです。自分が作った街で『シムコプター』というゲームができるという構図になりますよね。こういったように、横のゲーム間のデータの乗り入れみたいなことを64DDではテーマにしています。

ソフトの発売タイトル数は、少なくても多すぎても困る

──N64のソフト発売に関しては、年間20〜30タイトルを予定されているのですか。

宮本：そうですね。1つのハードに対してそれぐらいの本数で、スポーツ系があり、アクション系があり、またアクション技術のいらないものがあり、ストーリー系ありといったバリエーションはつけられると思います。30本というのはわからないんですが、少なくとも何百本はいらないという感じはしますね。

これはサードパーティさんが作られるものなので、僕らが規制できることではないんですけど。ソフトの本数は、少ないと困るし、多すぎても困るし、難しいところなんですけれども。

N64 ゼルダの伝説 時のオカリナ

98年4月下旬予定／6800円／3Dアクションアドベンチャー／1人プレイ

画面右上のアイコンと合わせて、操作が一目でわかるシステム

「時間」が今回のゼルダの謎を解くキーワード？

なんと、馬に乗ってフィールドを移動することもあるのだ

3Dになったリンクは過去と未来2つの時間を駆け抜ける

N64では3Dアクションアドベンチャーゲームとなって生まれ変わったゼルダ。多彩なアクションとアイテム、謎解きのおもしろさはそのまま、サウンドやビジュアルは大幅にパワーアップ。

リンクの動きにはモーションキャプチャーを採用しているので、剣を振る勇姿も迫力いっぱい。今回は、青年時代と少年時代のリンクが登場する。2つの時を行き来しての冒険だ。さらに、敵のサーチや冒険のヒントを与えてくれるリンクの心強いパートナー妖精、ナビィも登場。

神の子孫が住むと言われる地、ハイラルにある「迷いの森」の住人。コキリ族の少年、リンク

 ※画面は開発中のものです。

SHIGERU MIYAMOTO

DDがそろったことで64のシステムが完成!

――これからN64で新たに発表されるタイトルは 何本かありますか。

宮本：任天堂としては現在発表しているものを含めて、98年に10タイトルは間違いなく発売する予定でいます。そのほか64DDのソフトの予定もあるので。

―― 64DDと同時発売のソフトは何タイトルくらいになるんでしょうか。

宮本：2、3タイトルでいいと思っています。『マリオアーティスト』関係のほかに、『ポケモンスタジアム』。それと『MOTHER 3』か『シムシティー64』のどちらかを発売する予定でいます。その後、『ポケモンスナップ』、『マリオRPG 2』も予定しているので、98年内の品揃えは調整していきます。

ワールドワイドな展開で、売れる商品を作っていきます

――98年の任天堂さんの展望をお聞かせください。

宮本：N64本来の目的に沿った64DDがそろってN64というハードのシステムが一応完成するんです。その上で、今まで偉そうに言っていた(笑)、今までのゲームシステムではできないゲームをちゃんとやってみせようと思っています。

そのことが1つ。あとは、ワールドワイドな展開をしていくことと、日本用の新しいものをどう作り分けていくかということですね。アメリカでN64がかなり順調なので、ワールドワイドに売れるものを作っていきたいと思っています。

それと、周辺機器ですね。周辺機器が普及することでビデオゲームの枠が広がっていくので、それを実現することです。

――お話を伺っていると、期待感が高まってきますね。

宮本：いえ、やっと軌道に乗りだす年にはなると思いますが。まあ、任天堂だけ寂しい年にならないようにしようということで(笑)。

――手応えというのはありますか。

宮本：ずっとあるんですよ。去年が自信なかったわけでもなかったし。大丈夫だと思いますよ。どっからそんな自信が涌いてくるんだって言われるんですが(笑)。

――ほかのゲーム業界の動きなどで気になることとかありますか。

宮本：いや、別にね。エポックメイキングな仕掛けのゲームがあって、どっとユーザー層が拡がるんですけれど、枠を超えない拡がり方を繰り返しながら、だんだん細くなってるイメージがありますね。新しいマーケットを拡げていくというのをやっていかないと。

――任天堂さんは低年齢層にも支持されていますよね。

宮本：それはねらってやっているわけではなくて、やはり広い層を意識したソフトを作ると、低年齢層に受ける確率が高いのかもしません。またバックナンバーがちゃんと2年後にも遊べるということを目指しているのでよろしくお願いします。97年に発売されたN64のソフトの中にも優秀なソフトが多いので、ぜひ試してみてください。

■ポケットモンスターのラインアップも充実!

64DD ポケモンスタジアム

98年6月／価格未定／対戦＆図鑑／1～4人プレイ

ゲームボーイカートリッジのバックアップデータを利用して、64DDで遊べる。ゲームボーイのカートリッジを「64GBパック」に接続してN64のコントローラにセット。これでゲームボーイで集めたポケモンがポリゴンキャラになってN64に登場する。メインゲームはスタジアムでのポケモンバトル。2人対戦、4人タッグ、ポケモンリーグなどがある。

N64 ピカチュウげんきでちゅう

98年秋／価格未定／対話ゲーム／1人プレイ

マイクを使ってピカチュウとコミュニケーションできる対話ゲーム。ピカチュウと話をしたり、遊んだり、いっしょに考えたりしながら心を通わせていく。仲良くなればなるほどピカチュウはプレイヤーに心を開いてくれる。喜ぶ、照れる、怒る、考える、あやまる、食べるなど、画面の中で生きているピカチュウは表情も無限。声を使った新感覚ゲームだ。

64DD ポケモンスナップ

98年秋／価格未定／？？？／1人プレイ

ポケモンを撮影するソフト。プレイヤーがカメラマンになってフィールドを歩き、ポケモンを探す。ポケモンを見つけたら、シャッターチャンスを逃さないようにして撮影。ここで、リンゴを投げたりしてこっちを向かせるのがポイント。石ころを投げて怒ったところを撮るなんていうのもアリ。撮ったスナップ写真は後でアルバムとして保存できる。

GB ポケットモンスター 金・銀

98年3月下旬／各3500円／ロールプレイング／1～2人プレイ

シリーズ最新作の『金・銀』では、ポケモン自身が道具を持っていることがあるらしい。しかも、戦闘中にその道具を使って戦うものもいるとか。ポケモン図鑑も新しくなって、10ページ単位でページがめくれたり、見つけたいポケモンのタイプを自動的に探してくれたりという便利な機能が付いている。今まで見たことのないようなマップも多数登場。

ゲーム全体の構造でユーザーとのコミュニケーションを図る

──『げーむじん』は読者とのコミュニケーションを図るスタイルの雑誌を考えているんですが、任天堂さんのソフトもユーザーとの距離をいろんな角度から考えられているところで共通点があると思うのですが。

宮本：『ピカチュウげんきでちゅう』は、あれがあったらぬいぐるみがいらなくなる感じがするんですよ。でも、それにアドベンチャーの要素が入ってくると、やっぱりゲームになる。すごくあやふやなジャンルを作っているんですね。そのあたりにN64のおもしろみがあって、ゲームボーイをつなげたり、カメラをつなげたりと、いろんなことをしているんです。ゲームの中に閉じていないで使い方でいろいろな遊びを編み出していく。

64 DDの魅力というのは1つの育成で、たとえば『マリオアーティスト』で絵を描くことは育成なわけで、これを友達に渡してやりとりする。これはゲーム間のデータ交換。今度は新しいペインターのブラシを買って追加していく。そしてゲームの中でチューンナップされていって、それが自分のオリジナルになる。

ポケモンカードのように、買い足していったらそれぞれ持っているセットが違うという構造を64DDの中に役立てたいと思います。そういうコミュニケーションやアップデートを、ゲーム全体の構造で作っていきたいと思うんです。そういう意味では、ユーザー参加型の雑誌とユーザー参加型のゲームというのは、通じるところがあるかもしれませんね。

──今回はお忙しいところありがとうございました。

取材・構成・文／舘野英昭
撮影／安達雅充

宮本茂
任天堂 情報開発本部
情報開発部 部長。
経歴は言わずもがな、
である

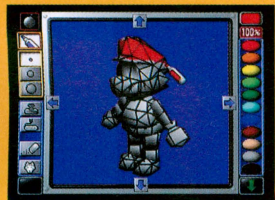
■シリーズ最新作，ツールソフトも続々発売予定!

N64 1080 スノーボーディング
98年2月／6800円／スポーツ／1～2人プレイ

3Dスティックを駆使して、リアルなコースを駆け抜けよう。スピードとバランスの調整、ターンやエッジを使ったテクニックも思うように操れる。様々なトリックプレイを決めて高得点をねらおう。画面上下2分割で、2人同時対戦も可能だ。ゲーム中に使用しているスノーボードは、アメリカで人気のメーカー「ラマー社」のもの。

N64 F-ZERO X
98年6月／6800円／レース／1～4人プレイ

ジェットコースター感覚のサーキットを、スピード狂たちが暴れまくる。高低差のあるコース、大ジャンプのあるコースなど、仕掛けもたっぷり。エントリーされるパイロットは総勢30人。最初に選べるのは6台のマシンだけだが、ゲームを進めていくにしたがって操作できるマシンはどんどん増えていく。画面分割で2～4人同時対戦もできる。

64DD マリオアーティスト
98年7月／価格未定／???／1人プレイ

パーツを組み合わせたりしながらオリジナル人形が作れる『タレントメーカー』、4人同時のお絵描きができる『ピクチャーメーカー』、ポリゴンモデルを作れる3Dモデラーと、できたモデルに色が塗れる、リアルタイム3Dペインターが1つになった『ポリゴンメーカー』。マウスと、テレビ画像を取り込めるキャプチャーカセットも同時発売予定。

64DD MOTHER 3 奇怪生物の森
98年／価格未定／ロールプレイング／1人プレイ

今までのRPGにはなかった独特の世界観で人気のRPGが64DDで登場予定。ポリゴンで描かれたキャラクターたちが、3Dのフィールドを冒険していく。プレイヤーに語りかけてくるようなセリフ回しも人気の秘密。グラフィック、シナリオとも大幅にパワーアップして、今度も予想もつかない展開で楽しませてくれそうだ。

※画面は開発中のものです。

任天堂スゴすぎソフト大攻略！

平和なティンバーアイランドが、宇宙一の無法者ウィズピッグに占領されてしまった！　島に住む動物たちは大慌て。島一番のレーサー、ドラムスティックも行方がわからず、伝説の魔神タージの魔法もウィズピッグには効かないのだ。

いつもは陽気なトラ、ティンバーも困り果て、助けを求め手紙を書く。親友、ディディーコングに向けて。「親愛なるディディー、助けてくれ！　君の力を貸してくれ！」

その呼びかけに答え、ディディーをはじめとするアニマルレーサー８人がティンバーアイランドに集う。

熱い冒険レースが今、始まる!!

N64　ディディーコングレーシング
発売中／6800円／レーシングアドベンチャー／1～４人プレイ

遅いヤツに用はない　ライバルたちをぶっちぎれ！

選べるレーサーは全部で８人。操作性や加速、スピードの伸びなど、それぞれに特徴を持っている。使いやすいレーサーを選ぶも良し、見た目のかわいさで選ぶのもアリだ。行き詰まったコースでは、キャラクターを変えてみるのも効果的。レースの乗り物は、レースカー、ホバークラフト、ひこうきの３種類。陸海空をすべて網羅している。やつらに走破不可能なコースはないのだ。レース内容はかなりシビア。ファンシーな世界に騙されるな！

走る！

ディディーの頭文字はD。車はアニマルレーサー専用のレースカーだが、ドリフトは可能だ！

すべる！

白銀の世界をホバーで滑り落ちる。今年のスキー場はホバーがハヤりそう？

飛ぶ！

プロペラ機だが、ダッシュ時にはジェット噴射！　プロペラの意味は深く考えるな！

あらゆる場所を走りまくるぜ～！

ここでは任天堂が発売した、スゴすぎるソフトを大攻略！　どのゲームも、ハードの可能性を追求した、新感覚のゲームだぞ。最初の紹介はディディーコングレーシングだ。

LAST ZONE 最後のゾーン フューチャーゾーン

ウィズピッグを倒すと、仲間やタージが集まりパーティーが始まる。ところが灯台の後ろから不気味な影が…。なんと倒したはずのウィズピッグが再び現れたのだ。暴れ回り、不敵なセリフを残して去っていくウィズピッグ。ゴールドトロフィーを4つ揃えて、海岸沿いの看板に衝突しよう。灯台がロケットに変形して、最後のフューチャーゾーンに行ける。ゾーン内の４つのコースを、ワンポイントで紹介しよう！

ゴールドトロフィーを4つ揃えた看板。趣味悪し

変形シーンに漂うチープなシュール感は必見！

スターダストアレイ SPACEDUST ALLEY

クネクネとしたコースと、青い電磁波が特徴的なひこうきレース。ポイントは、レース中盤の立体道路がある場所だ。道路の下には別のルートがある。入り口にあるダッシュゾーンを目印に突入だ。下のルートには、バナナがあるのでスピードアップが望める。

トンネルから出た直後に、右に方向を変えよう。最短距離で飛べ！

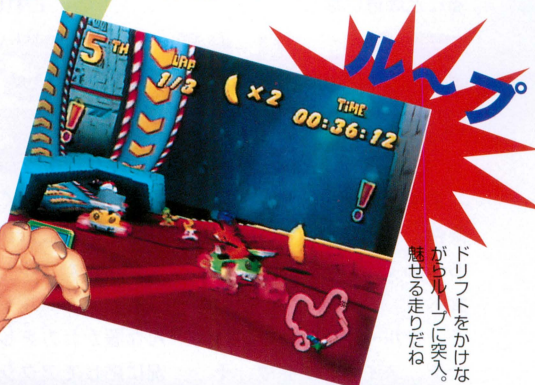
ダッシュゾーンの正面にトンネルがある。ライバルにつられて、上のルートに行かないよう注意

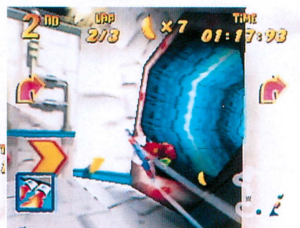
ダークムーントンネル DARKMOON CAVERNS

レースの終盤には連続ループがある。ループ直前は急カーブなので、早めにドリフトをかけるのがベスト。レースカーの向きを、常にループの入り口の方向へ保てば、素早くスムーズに進める。また、コース途中のビーム攻撃にも、十分注意することが必要だ。

ドリフトをかけながらループに突入。魅せる走りだね

オレ様のところまでたどり着けるかな？

スペースポートA SPACEPORT ALPHA

未来的な宇宙港で繰り広げられるひこうきレース。障害物の多い直線コースでは、敵のビーム攻撃が激しい。右下のルートが比較的安全だが、コース出口の右カーブが曲がりにくくなってしまう。曲がる直前で、飛行ラインを少し左側に寄せよう。

ＳＦ映画に出てきそうな未来的なコース。途中のダッシュゾーンをうまく使おう

両側や床面に障害物があるので、飛行ラインに注意すること。特にダッシュ後は、自機の制御を慎重に行おう

スターシティ STAR CITY

地味で目立たないが、意外と重要なアイテムであるバナナ。地道に集めて最高速度を上げよう

レース後半は、未来都市の高速道路を走るコース。連続する直角カーブを切り抜けるためには、ドリフトを的確に使うことが重要だ。コースは右、左、右と続いているので、ルートを覚えて早めにドリフトをかけよう。途中にあるダッシュゾーンは絶対逃すな。

N64 **ヨッシーストーリー**
発売中／6800円／アクション／1人プレイ

絵本に閉じこめられてしまったヨッシーたちの世界を元に戻すために、生まれたばかりのちびヨッシーたちが大活躍！任天堂ソフトの定番シリーズとして外すことのできない「マリオファミリー」のN64最新タイトル、それが今回取り上げた『ヨッシーストーリー』だ。パステル調のほんわか画面は、家族一緒に楽しめること間違いなし。

ところでこのゲームをプレイしてみて、「おや？　いつものシリーズとちょっと違うぞ」と思ったそこのあなた。それはなかなかスルドイぞ。そう！「ここまで進めばクリア」という条件がないのだ。他にもいろいろ新しい得点システムや、凝った隠しフィーチャーも多数あって、かわいい顔してるわりには手応え十分。これはやり込むしかないでしょ！

スタートはあってもゴールはない。フルーツ30個食べて幸せになりましょー

まず、ステージクリアの条件。フィールドのあちこちにあるフルーツを30個食べる。これだけでいいのだ。フルーツはリンゴ、バナナ、スイカ、ブドウ、そしてメロンの5種類。また、ヨッシーの色によって好きなフルーツは決まってる。

…とこれだけ書くと簡単そうだけど、これがなかなか大変。ただフルーツと言っても、フィールド上にいろんな置かれ方をしてる。状況に応じてアクションのテクニックを駆使しなくては、クリアは難しい。

またこのゲームには、より高い「ヨッシーのきもち」(いわゆるハイスコア)をめざす目的もある。これは「フルーツの取り方」はもちろん隠しフィーチャーや敵の倒し方も重要になるので、意識してプレイしたい。

クンクンしてみよう

Rトリガーボタンでにおいをかぐ。何かが隠れていたら…？

ヨッシー大騒ぎ。ヒップドロップをすると、フルーツや隠しアイテムが出現するぞ！

これからどんどん登場する、NINTENDO64の目玉ソフト。3Dスティックをぐりぐり動かせば、ゲームの世界にどんどんのめり込んでいく。指先の技を磨け磨け!

いきなり究極攻略ですいません

ページ 1-1

ポチとたからさがし

“メロン30個”いってみよう!

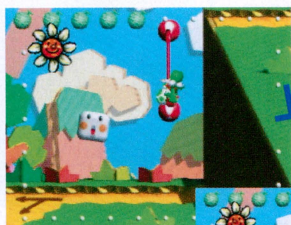
数あるフルーツの中でも、圧倒的にオイシイのがメロン。これを30個集めてクリアすれば、スコアにも大きく差が出てくるが、非常に難しいことであるのもまた事実。そこで、最初のコースで特に取るのが難しいメロンを重点的に挙げてみた。

これだけしっかり押さえておけば、「サイコーのヨッシーのきもち」のしあわせ度がアップ。あとは指先の鍛錬、それだけ!

これは基本だよ

こまめに「くんくん」。メロンの隠し場所もこれでかぎ当てることができる

ボーナスで7個

つっかからずにゴールまでダッシュ。遅れるとゲットできる数が減ってしまう

上へ上へ

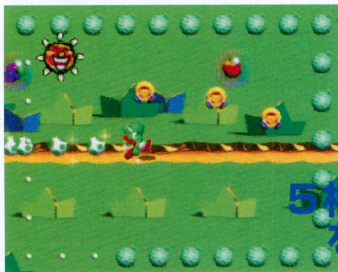
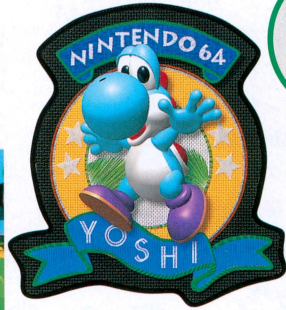
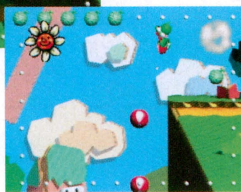
「!」ブロックを舌を使って上れ上れ。頂上にたどり着くといきなりメロンが出現する。ラッキー!

“もっとオイシイ”フルーツは何?

すべてのヨッシー共通でメロンは「最高にオイシイ」フルーツ。それ以下は下のようになっている。

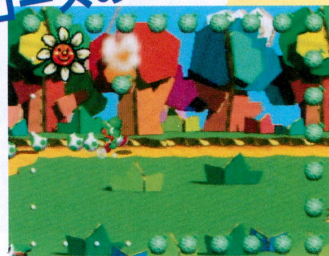
また同じフルーツを続けて6個食べると、一定時間パワーアップする「ハートフルーツ」が出現する。これも逃さずゲットを!

メロン
↑
きょうのラッキーフルーツ
↑
好物のフルーツ
↑
普通のフルーツ

5枚コインをゲット

頭上のブロックをたたく。急がないと消えちゃうぞ

ポチの後を追え

コースの別のシーン。ポチが止まった場所でヒップドロップをすると、ほら!

コースの端!

ポチに遅れずついて行くと、ここでも突然メロンが

ハイスコアのポイントはまだあるぞ

フルーツ以外には、敵を倒した数、集めたコインやハートの数、ヨッシーの残り数がスコアに影響してくる。

特に敵の倒し方だが、タマゴでまとめて倒すと得点は倍々に。また、ヘイホーは色をヨッシーと同じ色に変えて倒すと高得点だ。タマゴの花火(爆風)で敵を倒すテクニックも活用しよう。

敵の手前でヒップドロップをして、色を変えてからタマゴでまとめて倒せ

もう1つ忘れちゃいけないのがスペシャルハート。行けるコースが増えるのだ!

これがホント～のしあわせいっぱい!

任天堂スゴすぎソフト大紹介！

DONKEY KONG LAND 2

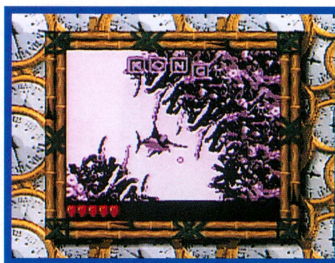
トンじゃってま〜す

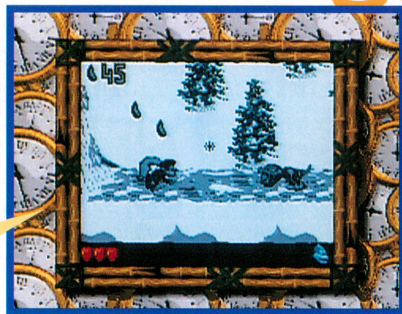
GB ドンキーコングランド2

未定／3000円／アクション／1人プレイ

ゆかいなコングたちが繰り広げる大冒険

なんと、あのドンキーコングランドがゲームボーイに帰ってきた！　今回の主人公はおてんば娘のディクシーと赤ちゃんコングのディンキー。伝説のロストワールドを求めて冒険に出発だ！　ゲーム中では、２人のキャラクターを使い分けながら、様々なステージを突破していく。ゴールするだけでなく、途中のＤＫコインやボーナスコインをすべて集めよう。主人公たちの前に思わぬ展開が広がるぞ。おなじみ、ディクシーのポニーテールスピンや、ディンキーのローリングアタックなど、得意技も健在だ！

ゲーム中で、ディンキーとディクシーを替えることも可能だ!! うまく使い分けろ!!

仲間の動物を操作して進め。文句も言わず働くユカイな仲間たちだ

ボクはまだ赤ちゃんコング。だけどパワーは誰にも負けない！

コインや文字パネル、バナナを集めてクリアしよう。同じステージを繰り返してライフハートを増やせ！

GB ワリオランド２ ー盗まれた財宝ー

未定／3000円／アクション／1人プレイ

あのワリオが帰ってきたぞ〜

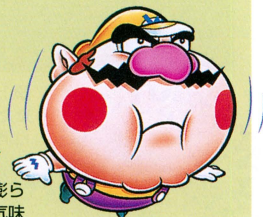
マリオに似たタフなオヤジ、ワリオの登場だ！　前回にも増して体が丈夫になったワリオ。このゲームでは、とうとう不死身に！

ゲームオーバーがない今回の冒険では、敵の攻撃でワリオの体は様々な変化（リアクション）を起こす。それにより普通とは違う能力を使えるのだ。型破りな主人公、ワリオ様にぴったりの、斬新なゲームシステムだね！

不死身!!

攻略上、わざと攻撃を受ける必要もある。武士道の極意に似てるネ！

ワリオの様々なリアクション

酔っぱらう
お酒はすべてを忘れさせてくれます。得意技は臭い息。もろオヤジ

顔がふくらむ
敵に刺されるとワリオの顔が膨らみ、空を飛べる。ちょっと不気味

ゾンビ
ワリオはゾンビになることも可能。人間の領域を越えたワリオに脱帽

太る
敵の投げるケーキで一気にデブ化。高血圧が心配だがとりあえず走れ

任天堂TOPICS

今年の任天堂は周辺機器の充実やメディアミックスも大きなテーマとしている。遊びの新しい形を模索中という感じで、なんだか気合いが入っているのだ。そんな中から注目したい話題をピックアップしてお届け！

ポケットカメラ

ゲームボーイで写真が撮れる！ コレで君もモバイル野郎だ!!

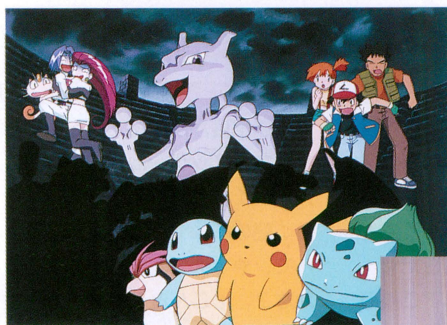
上部に見えているのが、ポケットカメラのカメラ部分。なんだか、まるっこくてカワイイよね。映ってる画像が、ゲームボーイの液晶画面に表示されるので、写真写りを気にする人も、満足度120％！ 気軽にパシャパシャ撮っちゃおう！

なんと、ゲームボーイで写真が撮れちゃうスグレものの新製品が登場だ！ その名も「ポケットカメラ」(5500円)。

ゲームボーイ本体に直接差し込むだけで、ゲームボーイがデジタルカメラに大変身！ らくらく操作で、誰でも楽しく写真が撮れる。しかも、ただ撮るだけじゃなく、撮った写真にラクガキできるペイント機能や、イラストやメッセージを添えられるスタンプ機能、さらに簡単なゲームやアニメーションを作れる機能などもあって、遊べる要素がいっぱいだ。従来のゲームボーイでも、問題なく使えるので心配無用。もちろん、通信ケーブルを使用すれば、友達同士で写真の交換なんかもできちゃったりするぞ。カラーは選べる4色、レッド・イエロー・グリーン、そして新色、クリアパープル。

専用の「ポケットプリンタ」(5800円）を接続すれば、シールとして貼ることもできる。連続印刷もできるから、複数の写真をつなげて、パノラマ写真みたいにしたり、4コマまんがを作ったりっていうのもOK！ キミのアイデア次第で、いろいろな遊びの可能性が拡がる、まさに次世代ゲームボーイの誕生なのだ。

ポケモンが映画に！

劇場版公開決定で、さらに広がる「ポケモンワールド」

最強のポケモン「ミュウツー」が登場。テレビでおなじみのキャラたちも大活躍するぞ！

「ピカチュウ」を中心に記念撮影。ポケモン関係者が一同に集まった！

爆発的なヒットを続ける任天堂のゲームボーイ専用ソフト『ポケットモンスター』の映画化が決定したぞ。公開は今年の夏、全国東宝系で予定しており、映画は『ポケットモンスター ミュウツーの逆襲』と『ピカチュウのなつやすみ』の２本立てとなる。前者は、テレビ東京系で現在放送中のアニメ『ポケットモンスター』の映画化。後者はポケモンのみが登場する、ほのぼのとした楽しい作品になる予定だ。また、劇場版ではタレントの佐藤藍子や歌手の小林幸子などゴージャスな面々がゲストで登場するぞ。今年もポケモン旋風が吹き荒れそうだ。

任天堂パワー

スーファミユーザー大興奮！ 任天堂がおくるソフト供給の新しいカタチ

スーパーファミコン用のゲームソフト書き換えサービス「ニンテンドウパワー」。これはローソンで展開されているマルチメディアステーション（各種チケットの予約から購入、さまざまな商品の取り寄せなどが可能）の一環として行われているものだ。

書き換え用カセット(3980円)を購入し、店頭で好みのソフトを書き換えるというシステムで、24時間いつでも入手が可能。カセットへは複数のタイトルを書き込め、しかも書き換え価格が低めに設定されているので気軽に何本も購入できる。さて、気になるタイトルのほうだが、従来のソフトはもちろん、『平成新・鬼ヶ島』といったオリジナルのものまでが用意されている。

店頭のMMSで遊びたいソフトを即入手

『平成新・鬼ヶ島』ではお供の犬、猿、キジのお話が語られる

あの名作もスーファミに登場。『レッキングクルー98』

特別企画

ゲームイベントに関する疑問を大調査!!

イベント小道具 そのあとど〜なんの？

小道具。それはイベントを盛り上げるのにかかせないニクイやつ。しかし、イベント終了後、小道具たちはどうなるんだ？　小道具マニアならずとも気になるところだよな。よ〜し、げーむじん調査班が調べ倒してやる！

お姉さんのコスチューム

魅惑のアイテム、その後に迫る!!

調査員A（以下A）：水着の中身はどんな感じになってるのかな？
調査員B（以下B）：違うぜ。お姉さんの体の仕組みじゃなくて、コスチュームのその後調査だぜ。
A：そうだね。衣類マニアご執心のアレだね。モアディープだね。
B：露出度が高いんで目を引くんだよな。スッゲーかわいいし。
A：いくらで売れるかな？
B：闇のバイヤーはだまってろ。んで、やっぱ、盗まれたりすんのかな？　そこんとこをメーカーさんに詳しく聞いてみようぜ。

サクセス営業部赤間さんの証言

実はですね、コスチュームの水着がなくなっちゃったんですよ。羽だけはちゃんと残っているみたいなんですが…。誰かが持っててあ〜んなことや、こ〜んなことを…なんてのは考えたくないですね。（その後、無事発見される）

コナミプロモーション企画部関口さんの証言

きらめき高校の制服はクリーニングに出して倉庫で保管してあります。これはコスパさんでも売っている市販のものですよ。今のところ、盗まれたりはしていませんね。そんなことはないように厳重に保管してありますからね。

→きらめき高校の制服。これをまとう女子には、青少年からオヤジまでが魅了されてしまう

↓『COTTOn 2』に登場する妖精のコスチューム♡　密着指数が高いだけに、誰もがノドから手が出る逸品

キャラクターの着ぐるみ
もしや、倉庫で冬眠!?

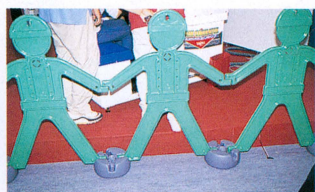
A：着ぐるみといえば某ねずみランドでね、ねずみ（♀）の中から「暑～」ってボソッと聞こえてね、びっくりしちゃったよ。ホントに。

スエゾーは冬眠中。不気味な瞳だが人気者。中にはテクモの広報さんも入る

B：なに言ってんだよ。それはそうと次回作がない着ぐるみの運命ってどうなんのかな？　燃やされてたりとかすんのかな。

テクモコンシューマ事業部市川さんの証言
スエゾーの着ぐるみは倉庫で眠ってますよ。もちろん、これからのイベントにも出陣させます。なんてたって100万円近くかかりましたから。スイッチオンで換気ができるようになっているんですよ。

人型バリケード
名もなきガードマンのエピローグ

B：タイトーさんはユニークだよな。『電車でGO！』の周りにあった柵、人の形してんだぜ。
A：違うよ。あれは中央線の人身事故で亡くなった人たちの屍を…。
B：脈絡もないことを口走るな！
A：もしくは踏切事故で…。
B：だまれ！　証言を聞くぞ！

人型バリケード。人見御供じゃないよ

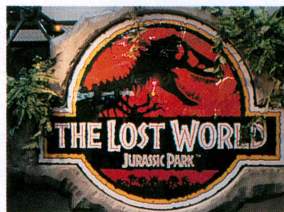
タイトー広報宣伝部川島さんの証言
あれは人型バリケードっていうんですよ。選んだ理由ですか？　うーん、ただ、何となく。レンタルですし…。

センチメンタルグラフティのポップ

B：ポップっていうのはお店とかに置いてあるキャラクターの看板みたいなやつのことだな。
A：２次コンの人たちはこれを崇め奉ったり、一緒にお布団に入ったりするんだね。幸せそうだね。
B：そっ、そうなのか？

バンプレストAM事業部松下さんの証言
あまりの人気に調子にのって売り出しちゃおうかな～って（ウソ）。全部で12体のポップは会社の商談室にほかの機械と一緒に飾ってあります。

ゲームロゴのオブジェ
捨てちゃうのかなあ？

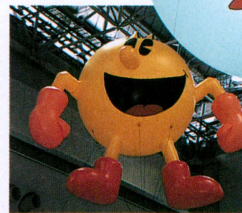
B：おい、なんか間違ってねえか。オブジェじゃないらしいぞ！
A：このページの担当ってバカだしね。今頃、村八分にされてるよ。

筐体のロゴだった

セガAMプロモーション部山本さんの証言
そうなんですよ。あれ作ったんじゃないです。あれは製品の一部なんです。ロストワールド・スペシャルのマシンって大きいですから。それに取り付けてあるロゴなんです。もし、オブジェを作っても、捨てるってことはないですね。

キャラクターバルーン
次回の出番に気体がふくらむ！

B：バルーンを見てるとメーカーの勢いってのを感じるよな。
A：じゃあ、衰退してくるとバルーンもしぼんでくるんだろうね。
B：おいおい、そんなこと言うとメーカーさんに消されちゃうぜ。

セガサターンCSプロモーション部清水さんの証言
使い終わったらですね、きちんとたたんで借りている倉庫で大事に保管しています。

ナムココンシューマ販売部田中さんの証言
えっ、パックマンの保管場所ですか。それは秘密の場所に隠しています。ナイショです!

→やっぱりバルーンには穴が空くので、夜鍋しながら直すとか、直さないとか…
←秘密のベールに包まれたパックマンバルーン

等身大ポップ
マニアのえじきになったりは？

調査班の最終報告

B：小道具ってちゃんと保管されてんだな。えらいよな。
A：やっぱり思ったとおりだったね。こんなことなら調査しなくてもよかったね。ふう。
B：身も蓋もないこと言うな！
A：でも表向きはそうだけど、ぞんざいに扱われてるんだよ。
B：そんなこと言ってなかったろ。誤解されちまうだろうが！

ノンジャンルおもちゃMIX UP!

OMOCHAX a GO!GO!

produced by N.oka

なんだか妙にハヤりまくってるぞ、アツいな、おもちゃ。
やっぱりコレははずせない、つーわけで、「げーむじん」が自信を持って紹介するおもちゃページ、OMOCHAX a GO!GO!　マニア必見だ！！

CANTINA SHOW-DOWN 3-PACK

映画の１作目で、ルークがモス・アイズリー宇宙港の酒場でからまれたとき、ライトサーベルを片手に持ったオビワンに助けられるシーンを再現した３パックが、WAL-MART限定で発売された。たくさんのクリーチャーが登場する有名なシーンだが、まさか、商品化されるとは…。

CANTINA BAND MEMBER

同じく、モス・アイズリーでのシーンに登場するキャラクターだが、STAR WARSのファンクラブの会員にならないとGETできないマニアックなアイテム。今までのフィギュアと違い、各ジョイント部分が、かなり無理な動きにも対応できるので、５種類付いている楽器もすべて持てる。「バンド」というからには、できれば５体揃えて飾りたい。

12’ELECTRONIC VADER &OBI-ONE 2PAC

アメリカの、JC PENNY "X'mas time catalog" のみでしかオーダーできなかったアイテム。ノーマルバージョンの12インチドールに、ライトサーベルが光るギミックなどを搭載した "ELECTRONIC POWER F/X" の２パックで、デス・スターでのオビワンとダース・ベイダーの決闘を再現。デカイうえに、パッケージの背景も細かく描き込まれていて超ド迫力な、ファン待望のマストアイテムだ。

アメリカ国内限定商品

STAR WARSモノ超PUSH! CHECK IT OUT!!

B'OMARR MONK

「STAR WARS～ジェダイの復讐」の中で、1カットだけしか映らなかったキャラクターが、ハスブロ／ケナグループのホームページ上で登場。アメリカ国内に住んでる人しか買えないアイテムだけど、ソレ系の輸入TOY SHOPを探せば、並行輸入品が買える。透けてる脳味噌がイカす!!

PUPPET MASTER SIX SHOOTER・BLADE

遂にあの"パペットマスター"がオモチャ化された！　映画でイカれた人は「絶対買い」なアイテム。さらに、ゴールドバージョンというバリエーションが、1ケースに1個ずつ入っているので、コンプリートをめざす人は是が非でも探すのだ!!

©Full Moon Toys inc.
対象年齢13歳以上

SPILET OF OBI-ONE

フリトレーフードが放ったキャンペーン。ポテトチップスに付いているクーポンを集めて送ると絶対もらえるというアイテム。しかし、ブルーの透明プラスティックでできたボディーは、キャンペーングッズとは思えないぐらいかっこいい出来映えだ。いかにも「フォースの力」ってかんじかな。

12'SAND TROOPER

DIAMOND COMICSだけでのオファーを受け付けたアイテム。当初、噂では他のストアーでも売られる予定だったのに、ふたを開けてみるとDIAMONDだけ、という結果に。ショルダーパッドやバックパックなど、かなり細かく作り込まれている。同スケールのデューバックなんか…出ないよな。

撮影／清野泰弘

●GOODS協力

ZAAP! ザップ！

輸入TOYに関しては、ココを知らないとモグリだ！ってお店。ベランダにいるガンビーが目印だ。

〒150 東京都渋谷区神南1-3-3
サンフォーレストビル2F　TEL 03-3496-8345

COCOBAT-JOE

2月発売の12インチドール。メディコム・トイのクリアボディにTAKE-SHIT(COCOBAT Bass)ヘッド、付属アウトフィットは2点。12インチコレクターもCOCOBATファンも、要チェック！ZAAP!で予約受け付け中！

毎回げーむじんライターが、お気に入りのゲームを徹底レビュー！

今回のゲーム
●ワールド・ネバーランド ～オルルド王国物語～
●ネクストキング ～恋の千年王国～
●子育てクイズ マイエンジェル

自分でプレイするだけでなく、プレイヤー同士での会話がとっても楽しいのだ！

ワールド・ネバーランド ～オルルド王国物語～

発売中 PS
◆リバーヒルソフト ◆5800円
◆シミュレーション ◆1人プレイ

「ちょっと毛色の変わったシミュレーションを作っているんです」リバーヒルの方からそんな話を聞いて、その後写真一点の第一報記事を読んだとき、こりゃあすげーおもしろそうだ、今までにないまったく新しいゲームだなと思った。第一報だけで惹かれるゲームっていうのは、本当に久しぶり。

そんでもって、実際にサンプルで遊んでみたところ、もうずっぽりそのままワーネバの世界にハマリまくり！ 自分の直感もまだまだ捨てたもんじゃないな。

人口120人のオルルド王国に、自分の分身が移住して暮らす。寝なくてもいいし、食べなくても大丈夫。お金がなくても暮らしていけるこの国では、何をやるのもプレイヤーの自由。仕事に燃える、訓練に燃える、友達作り、恋人作り、円満な家庭で子孫繁栄……。もちろん何もしなくてもOK。

自由度の高さをうたったゲームっていうのは、今までにもいろいろあったけど、ここまで自由に遊べるゲームっていうのは初めてじゃないかな？ この自由度の高さのおかげで、『ワーネバ』には、プレイヤー1人1人の個性がすごくよく出る。ひたすらレベルアップに励むヤツ、異性に声をかけまくるヤツ、子育てに燃えるヤツなど千差万別。ただ、女性プレイヤーの場合は、どうもみんな、イイ男ゲットに走る傾向みたいだけど（笑）。

このゲームのいいところは、自分で楽しむ以外に、プレイヤー同士の会話が楽しく、そしてアブナイこと。例えば…………、

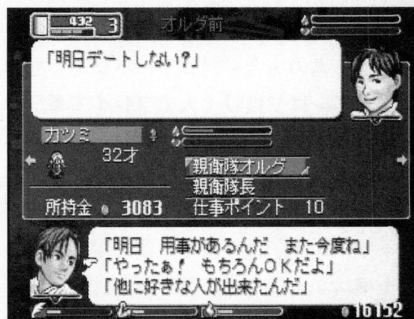
「カワイイ女の子見つけたんで、毎日学校の前で待ち伏せしてるんですよ」

「今、8人の女の子と日変わりでデートしてるんだ」

「毎日子作りしてるけど、全然子供ができないのよ」

こういう会話は、プレイヤー同士であっても、公共の場ではしないほうがいい。実際に、うっかり公衆の面前で話して、周囲に白い目で見られたことがあるから（笑）。

もちろん、プレイヤー同士ならアブナくない会話も弾む。自分の恋人のこと、夫や妻のこと、子供自慢などなど。周囲にプレイヤーがいない人でも、パソコン通信上でプレイヤー同士が話していたり、この本が発売される頃には、インターネット上にリバーヒルソフトの公式サイトがオープンする（アンケートハガキを返送すると参加できる）ので、いろいろなプレイヤーがオルルド王国での人生を語るだろう。

さらに、このゲームはキャラクターの移住ができるのも楽しい。自分のキャラクターを他の国に移住させたり、他の人のデータを自分の国に住ませたりできるのだ。友達や恋人のデータを移住させ、その人がいつもどんな行動をしているか観察したり、好きな子のデータを移住させて、オルルド王国内で結婚してみたり（笑）。

自分のデータをある程度のところで保存しておき、数十年たってから移住、自分の子孫と結婚する。考え方次第でこんな遊び方だってできちゃうのだ。

『ワールド・ネバーランド』は、ほかのゲームと違って、ゲーム自体はそんなに遊ばせてくれないが、自分で遊べる人には無限の楽しみを提供してくれるタイプ。また、敷かれたレールに沿って遊ぶのに慣れた人は、最初に何をしていいかわからず、ちょっと戸惑うかもしれない。もちろんすぐに慣れるけどね。

体験版が雑誌に付くまでは、全く無印だったというユーザーも多かったというこのソフト。体験版で徹夜し、実際にプレイした人の口コミで全国に続々とネバラーが出現し、そういう彼らもまたドップリともう1つの人生にひたっているのだ。

もしも、まだこの国を体験していないなら、ぜひオルルド王国に入国してみることをお勧めする。今までにない、新鮮な人生を見つけられるから。

REVIEWER **江口貴博**
プレイ時間 200時間以上
（有）プロスペック代表取締役。編集兼ライター兼デザイナー兼そのほかもろもろ（笑）で夏からほとんど休みなし。いろんなところでいろんな仕事をやっている仕事中毒者。競馬好きだが、競馬場にもほとんど行っていない。

なんでもアリのサイコロと女の子の微妙な心の動きが醸し出す絶妙なハーモニー！

ネクストキング ～恋の千年王国～

発売中
PS・SS

◆バンダイ ◆6800円
◆シミュレーションRPG ◆1～4人プレイ

ボードゲームタイプというと、すごろくのような対戦ゲームを思い浮かべる。でも、このゲームの場合、対戦モードはあるものの、メインはやはり1人でプレイするシナリオモードだ。

登場する女の子は12人。彼女たちの好感度を上げて、12月31日に行われる選挙でライバル王子より多くの票を得る。そして王様になることが、ゲームの目的。

1つのターンが1日で、365日。1年間プレイする。プレイ時間としては、普通にプレイしてもざっと20時間はかかってしまう。行動に迷ったり、サイコロの出る目がランダムであることなどからリセットすることを考えると、実際はもっと長くなる。ちょっと長い気もするが、シナリオが十分楽しませてくれる内容なので、退屈することはないだろう。

フィールドの移動、モンスターやライバルとの戦闘、女の子の好感度アップダウンの表現など、すべてがサイコロで表示される。果てはサイコロまで女の子のプレゼント用のアイテムになってしまう。

これが単純なようでいて、逆に奥が深い。サイコロを移動に使うか、戦闘に使うかでまず迷う。移動にサイコロを使ってしまうと、倒したいモンスターに出会うことはできても、倒すためのサイコロがなくなってしまう。このへんの駆け引きがこのゲームのおもしろさでもある。

これがアイテムになるともっとシビアで、武器やアイテムは、もちろん戦闘にも使えるものもあるし、女の子へのプレゼントとしても活用できる。

しかも、女の子にはそれぞれ好みのアイテムがあるのでやたらにプレゼントするわけにもいかない。

やっかいなのが、赤いアイテムが好きな女の子が2人いて、どちらかに赤いアイテムをプレゼントすると、もう1人の女の子の好感度が下がってしまうということ。1つのアイテムに関して、複数の女の子がほしがるものがほとんどなので、誰に何をプレゼントするかが重要になってくる。

女の子の性格付けが、風貌やセリフだけでなく、パラメータとしてもしっかり生きているのもこのゲームのすごいところ。

プレゼントの1つや2つでほかの王子に心移りするのような女の子、なかなか心を開いてくれないくせに一度好きになるととことん好きになってくれるような女の子など、12人とも性格に微妙な味付けがほどこされている。

女の子の態度が冷たくなるその原因があいまいであることが良いところでもある。直接的ではないにしてもやきもちをやくのだ。どうしてこの女の子は冷たくなったんだろう。ずっと家にも遊びに行かないで冒険にも誘わなかったから？　好みのアイテムをほかの子にあげてしまったから？　それとも……。こんなふうにプレイヤーにいくつかの疑問符を投げかけるなど、ほかのギャルゲーにはないリアリティがある。

1人の女の子の好感度が上がると、その女の子と友好関係にある女の子の好感度も少しだけアップするらしい。こんな女の子のうわさ話的展開も本物らしくていい。

さらにシナリオモードの目的には、もう1つ、女の子と結婚ができるというお楽しみがある。女の子がプロポーズをOKするにはそれなりの条件があって、お願いをすべて聞いてあげないことには成り立たない。かといってすべての女の子の願い事をすべてかなえてあげるのは至難の業。裏技的なものとして、とある条件を満たせば、

案内役の女の子「アンゼリカ」にもプロポーズができるようになるというものもある。

登場する女の子以外のサブキャラクターたちも結構いい味を出している。しゃべりの部分もかなり豊富で、イベントをクリアしたあとに限らず、いろいろなセリフを聞くことができる。

はんぱなRPGよりはるかにバリエーションが豊富で、何度かプレイしないとわからないバックストーリーなどもある。どの女の子に熱を上げ、どんな行動をとるかというのはプレイヤーまかせ。

できるなら全員に好かれて全票を集めて王様になるというのもあり。ひとりの女の子をして集中してせめるのもあり。そういう面でプレイの自由度はかなり高く、プレイヤーの性格が出るゲームでもある。

欲を言えば、対戦モードはシナリオモードと切り離して、別のマップ、別のシナリオで遊べるとよかったとも思う。

REVIEWER 舘野英昭

プレイ時間　365時間以上

数字やパラメータがたくさん並ぶシミュレーションを見ると拒絶反応を起こすライター。実はギャルゲーを本格的にプレイしたのはこの『ネクストキング』が初めて。最近、気に入っているのは『グランディア』。

こんなダメパパを許しておくれ!!
でも愛しているのはキミだけ……かな!?

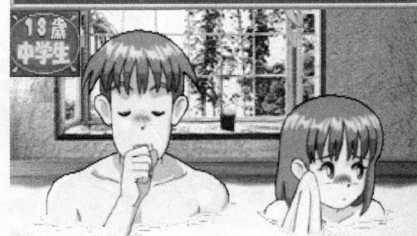
子育てクイズ マイエンジェル

発売中 PS	◆ナムコ ◆5800円
	◆クイズ ◆2人プレイ

もし自分に娘が出来るとしたら、なるべく美人で素直な性格の方がいい。これは世の男連中なら、おそらく誰でも考える願望だろう。しかもここでいう「美人」の基準は、あなたの「理想の女性像」が多分に影響しているはず。そんな女の子に「パパァ」なんて頼られたら、もうお父さんはメロメロである。だがしかし、現実はそうは甘くない。そもそも娘が美人になるかなんて、育ててみなきゃあわからない。その上、性格なんてのは……。これはまさに一世一代のギャンブル！ しかも勝つ確率が、とてつもなく（あなたの遺伝子によって多少確率が良くなるにしても）低い、という注釈が入るくらい分が悪かったりする。

そこで「理想の娘」が育てられる環境として、近年脚光を浴びているのが「育成シミュレーション」というジャンル。これなら性格操作はお好み次第だし、どんなボンクラ父さんでも立派に育てられるはずだ。でもちょっと待って欲しい…。そうやって育てた娘に、あなたは本当に「愛情」を持って接していると断言できるだろうか？ それはもう「結果」だけを目標とした「作業」と化していないか？ このゲームも基本的には娘を就職、結婚させる「結果」が目標になる。だが…これがなかなかプレイヤーの思う通りにいかなくて難しく、また非常に楽しくもあるのだ！

ゲーム中ではクイズに正解できると、娘が0歳から小学生、高校生へと順に育っていく。ここで怖いのが、どんな問題に正解できたかによって、娘の性格が変わってしまうところ。性格は4種類用意されて、例えばマニアックな問題ばかりに答えると、なんと娘がビン底メガネのオタク少女に変身！ 口調や行動も大きく変わってしまうのだ。それなら答える問題を操作すればいいと思っても、問題総数が1万5千問もあって全部把握するのは無理といってもいい。その結果、性格がクルクル変わる娘が誕生することになる。ただ考えてみれば、実際の「子育て」もプレイヤー＝親の思うようには、なかなかいかないのが現実。現実のようなリスクを負わずに、「どんな娘になるかはお楽しみ」という現実味ある育成が楽しめる、それがこのゲームのスゴいところだ。

システムが斬新な点は置いといて、やはり一番のお楽しみは、育ちゆく娘との日常生活。娘との日常生活はイベントで体験でき、どう接するかはクイズのように4択で選択が可能。ここでどんな選択をするかが…お父さんの性格がモロ出ちゃうんだなあ、これが（笑）。選択肢の中には、どうも「お父さんの欲望」がストレートに表現できるもの（最近のナムコにしてはマニアック）が満載。当家の場合も、事あるごとに風呂に入れてみたり、露出度の高い服を着せたりと完璧にセクハラオヤジ。しかも頭も超悪いもんだから、いつも大学に進学できなくって（高校以上で進学する際、入試で一定の正解率をあげられないと入学ができない）浪人させてばかり。さぞや娘は、パパを恨んでいるだろう。こんなバカパパができることといえば、せめてまともに就職と結婚をさせてあげることぐらい。だがしかし、1万5千問という問題数はダテじゃあない。「そんなん誰が知っとんねん!」なんて問題が次々と登場、しかも娘の年齢が上がるほど、クリア規定回答数がアップしていく。まさにバカパパにとってはクリア自体が至難の業だ。ただそんな難関があるからこそ、見事クリアできたときに見られる結婚シーンは、涙なくしては見られない。ああ、本当のパパさんもこんな切ない気持ちになるのだろうか…。特に思い通りの性格に育ってく

れたときほど、その感慨もひとしおである。

ちなみにこのゲーム、元はゲーセン版からの移植にあたるが、その移植度はどうだろう。ゲーセン版で遊べた部分は、独立したモードとしてほぼ完全移植。それとは別に、育成にかかる期間を増やし、イベントも大幅に追加した「アットホームモード」も収録している。このモードはクリア条件は厳しいが、クリアできるといいことが！ 体験した全イベントの画面が自由に見られる「アルバムモード」と、なんと高校時代の娘と付き合える「ラブラブモード」が遊べるようになるのだ。ただこの「ラブラブモード」というのは、個人的にはちょっと「違う」と思う。設定ではプレイヤーは娘の同級生として出会うことになるけど、それじゃあ他の「恋愛ゲーム」と一緒じゃない。ここはこのゲームらしく、「高校時代の娘とパパとがデート」であれば良かったと思う。仲のいい娘とパパが、2人でデートしてる姿って現実の世界でもすごく魅力的でしょ? せっかくオマケを付けてくれるなら、パパの立場を活かしたものが欲しかったな、…と思うのはもう娘ラブラブなパパ状態なのか！？ いかん、私は子供が大の苦手なはずだ！ でも最近、まじめ系もいいが、わんぱく系も捨てがたいかも…。まあどの性格を狙うにしても、他の画面が見たいときでもついつい、「お風呂」を選択しちゃうんだけどね（笑）。

REVIEWER 藤田よしのり

プレイ時間 30時間以上（PS版）

ギャルゲーから『信長の野望』まで、ゲームは何でも大好きな社会人失格者。このゲームもゲーセン版の基盤を買うほどハマってしまいどれだけ徹夜をしたことか……。合言葉は、「10万円貯めて成人式へレッツGO!」(笑)。

第1回 あえて今こそ探求する…シューティング快楽のツボ！の巻

タイトルはやたら氾濫し、情報はめちゃくちゃ錯綜する昨今。ナニがおもしろくて、なぜ人々はゲームをするのか。惰性に流され、人々はそれすら忘れかけている。だからこそ今、我々は問い直そう「真のゲーム快楽のツボはどこにある!?」。我らK&Oブラザーズは、ゲーム草創期以来十数年、攻略本を作りまくり、今も某少年誌でゲームレビューを続けている２人組だ。いわばゲーム界のハイエナを自負している（するなって！）。ゲームの酢いも甘いも噛みわけた我々が、今回からジャンル別に「真のゲームとは」つー究極のテーマに挑む！

"シューティングの快楽"はいまや死語と化しつつある…というのは真実なのか!?

K（笠井修）「てなワケで、やたら偉そーな前置きを振ってみたけど、ちょっと勝手が違うんだよね。テーマがやたら重いし…」

O（大崎悌造）「だいたい誌面も、いつもやってる『週刊少年チャ▲ピ★ン』じゃないから、読者も俺達のコト知らないしな。ま、いーんじゃねえの。いつも通りやってりゃ」

K「にしても、なんで第１回にシューティングなんてジャンルを選んだんだよ。アーケードはともかく、コンシューマではほとんど死滅しかけてる分野じゃないの？」

O「だから重要なんじゃねーか！　おめー、このコラムの主旨、全然理解してねーな。今、シューティング冬の時代だからこそ、ゲーム本来の楽しさの原点がココにある！　ってえブチアゲをする必要があるんだろ。第一、コンピュータゲームが大ブレイクした起源からしても70年代末の『インベーダーゲーム』に始まり、80年代初頭に『ゼビウス』で画面がスクロールするわ隠しアイテムは出現するわ…でピークに達したワケだろ。『快楽のツボ』ってえタイトルをブチ上げるんなら、こっから始めないでドコから始めるんだよ？」

K「ま、それはわかるけどさ。妙なトコロにこだわると、やたら読者から人気のないコラムになりそーなんだよな、ブツブツ…」

ツボその1 高速の快楽
めまい感覚!! これぞシューティングの原点（だった）のだ！

K「やっぱシューティングと言えば超高速スクロール！　って快感が思いつくんだけど、やっぱこれってツキナミな分析なのかな？」

O「うーん、別に月並みとは思わんが、単にスクロールが速いから、その分快感が増す、ってほど単純なモノでもないんだよな。昔ファミコンディスクシステムのソフトで『ザナック』なんて化けモンみたいなソフトがあって、あそこまで徹底してれば、もはや天晴れと言っていいかもしれんが」

K「たしかあれ、攻略本でスクロールマップを作ろうとしたら、幅５センチにすると長さが数十メートルにもなっちゃったんだよね！ もうめまいでクラクラするみたいな…」

O「そう、重要なのはソレなんだよ！」

K「数十メートルの巻き物が重要なの？」

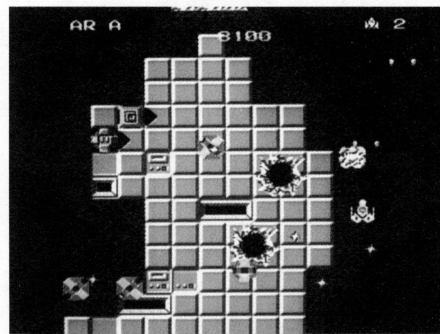
O「じゃなくて『めまいがクラクラ』って感覚だ。シューティングに限らないが、ゲームで楽しむってのは、いわば非日常の世界で冒険をする、って行為に意義があるわけだろ」

K「まーね。平凡なサラリーマンが上司にネチネチいぢめられる話じゃ、最初からゲームにはならないもんね」

O「その世界に入る通過儀礼みたいなモノが、要するに〈クラクラするような画面スクロール〉ってえ演出だったワケだな」

K「たしかに昔は『スターフォース』なんて高速スクロールの傑作定番は多かったけど、最近、単純に高速スクロール！　って演出のゲームは少なくなってない？」

O「うーん。俺がプレイしたゲームでは、セガのメガCD版でゲームアーツから93年に出た『シルフィード』が最後だったかな。3Dシューティングなんだが、１つの完成型を極めた、と言っていいほどの出来だったんだよ。まあ逆に、頂点を極めたから、その先が出なくなった、とも言えるかもしれんが…」

K「実際3Dポリゴンがゲームビジュアルの主体になると、速いという以上の仕掛けが要求されるようになったんだろうね」

●スターフォース　高速スクロールシューティングの元祖。典型的反射神経重視型だが、パワーアップ要素も加味されていた。アーケード版は84年（テクモより）。86年6月にハドソンからファミコン版登場。

ツボその2 動態視力の快楽

「見切った!」ヨロコビ… それはゲーマーの狩猟本能を極限までかき立てるオカズだ

O 「シューティングで『めまい』以上にゲーマーをアツくさせるモノ…というと、Kは何だかわかるか?」

K 「…わかんない。ボクはO氏と違って、シューティングおたくじゃないもん」

O 「それじゃ話が続かないだろうが! ちっとは話題に合わせる工夫くらいしろよ。それは〈敵の攻撃や動きを見切った!〉時のカイカンだ。シューティングにせよアクションにせよ、それが楽しくてチャレンジする、と言い切っていいくらいに重要な要素なんだぞ」

K 「あ、なーるほどね」

O 「…張り合いのない返事だな。まあいい。かつての名作シューティングは、このあたりのバランスが絶妙だったんだよ。『TATSUJIN』『雷電』なんて傑作縦スクロールシリーズをはじめ、現在の『首領蜂(ドンパチ)』シリーズに至るまで、な」

K 「それに関しては一言、言いたいんだよね。最近のシューティングって、メチャクチャにバランスがカタくなってない? 敵弾は超インフレ状態だし、アーケードものに至っては一見さんにクリアできる状況じゃないよ絶対」

O 「たしかにそれは感じる。簡単にクリアされたらインカムが減る、ってんでバランスは激ムズになり始めてるからな。金をつぎ込み、ボムを多用しないと99パーセントクリアできないゲームが多くなって、シューティング離れが加速した、とも言えるだろうな」

ツボその3 イラツキの快楽

わかっちゃいるけどやっちまう… このアンビバレントな感覚は まさに「やるせなさ」の愛おしさ

K 「敵弾のインフレと難易度のシメツケが、シューティングを般ピーのユーザーから遠くした、ってのは真理だと思うけど、だからと言ってヤワに作ればおもしろいゲームになるワケでもないよね。格闘ゲーにも通じる部分だけど、なかなか勝てなくてイライラするのも、うまく使えば魅力になる、っていう…」

O 「そう、イラツキの美学つーヤツが、かつての名作シューティングにはたしかにあった。ただ問題は、そのイラツキがプレイヤーに納得できる演出じゃないと意味がない」

K 「わかるような…気はするけど…」

O 「まあ好例を挙げるなら『ツインビー』や『グラディウス』シリーズといったコナミの秀作シューティング。要するに、パワーアップをしようと思ったら、どうしても意識的に、目の前の敵から集中力を別のトコロへ移さなきゃいけないだろ」

K 「たとえば色を変えようとしてベルを撃ちまくってたら、ナナメ前から来た敵に撃たれて努力がパー、なんてことはよくあったね」

O 「Kがよくハマったパターンだな。無理をするから失敗する。でも、無理をしてもパワーアップはしたい。こーいう矛盾する欲求に挟まれるのもカイカンなんだよ」

K 「そーね。コナミなんか、そのあたりで上手な演出をしていたな。少なくとも、無茶したのは自分の責任なんだから、腹が立っても怒りは自分に向けなきゃならない。えーん、ボクのバカバカ! みたいな」

O 「ま、そのあたりの上質テイストが、残念ながら今のシューティングには失われて、対戦格闘ゲーに受け継がれちまった、ってことかもしれないな」

ツボその4 "覚え"の快楽

体で知るレベルアップの感覚 余計なパラメータなんぞ不要!なシューティング

K 「いま思い出したけど、シューティングって、パワーアップする時もそうだけど、だいたい敵の出現パターンって、キッチリ決まってたんだよね。あらかじめ予測できる、っていうか」

O 「うむ、さっき対戦格闘ゲーを引き合いに出したが、少なくとも対COM戦で比較するなら、シューティングの方が〈覚えゲー〉的感覚ははっきりしていたな」

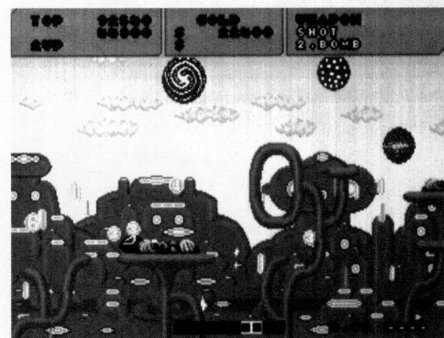
K 「なんで過去形で話すのよ?」

O 「だって最近のアーケードだと、覚えていても攻略に役立たないじゃねーか」

K 「あー、もう身もフタもない言い方! ま、それはそうと、覚えゲー的感覚のシューティングというと、やっぱ『R-TYPE』を思い出しちゃうね」

O 「懐かしきアイレムのド傑作だな。たしかにアレは、シューティングの中でも究極の覚えゲーだった。攻めるべきポイントから待避しなきゃいけない位置まで、きっちり設定されていたからな。要は、その攻略法を発見することが至上命題だったワケだ」

K 「そーね。自分が上達した、ってことを体で感じたゲームだったな。難攻不落のステージが、ポイントを掴んだ途端にいとも軽々とクリアできるようになっちゃう。あの落差がたまんなかったんだよね」

O 「RPGなんかだと〈経験値〉とか〈レベル〉なんかで強くなったことを間接的に表現しなくちゃいけないけど、シューティングなら見た目で一発! なんだよな」

●ファンタジーゾーン　テクニック&戦略性重視型。RPG的に、買い物をしてパワーアップするシステムが斬新だった。現在『SEGA AGES』シリーズとして、SSで発売中。

●ツインビーシリーズ　イライラが楽しい自虐ゲームの決定版。アーケード初出は85年3月。現在、PS版で『ツインビー デラックスパック』が発売中。画面は、『Pop'nツインビー』(SF)。

ツボその5 未来の快楽(!?)

あえて問う、はたして シューティングに未来志向の 楽しみはあるのか!?

K 「なんか話していくと〈ムカシは良かった〉みたいな内容になりかけてるけど、実際に今後シューティングがドーンと復活する可能性はないのかな、どう思う？」

O 「はっきり言って、シューティングがこの先、ゲームの主流に返り咲くことはないだろう。それは断言しても良い」

K 「ありゃりゃ、いきなり断言してどーするのよ。話が終わっちゃうじゃないか」

O 「だってそうだろ。現実的に考えたら、ここまで3Dグラフィックが進化してる状況で、戦闘機がスクロールしながら敵を撃破する、ってジャンルが今後、ゲームの主流になるなんて考えられるか？　それより考えるべきは、現在の〈超氷河期的状況〉だよ。いくら主流から外れたとはいえ、ここまで冷遇されるほどシューティングが将来性のないジャンルだとは考えられないからな」

K 「でも、まったくシューティングの新作が発表されてない、ってワケでもないよ。コンシューマで見ても、この冬にはスクウェアが出したし、NINTENDO64でも3Dシューティングががんばってるし…」

O 「もう1つ言えば、ナムコやセガあたりが、往年の名作をリバイバルさせてるしな」

K 「そうそう。『ナムコクラシック』とか、『セガエイジズ』でも、昔の秀作がプレイできる状況になってるね」

O 「まあ懐古趣味の問題はこの際脇に置いといて、将来の進化については、現状ではやっぱ暗い、と言わざるを得ない」

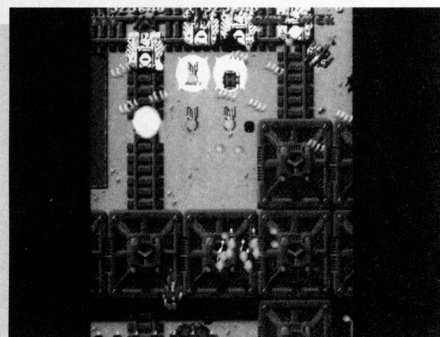
K 「将来のスタンダードが見えない、って?」

O 「それもあるが、何より今のシューティングに、本来持っていたシンプルな快楽要素が失われてるのが問題なんだ」

K 「うーん、たしかに任天堂の新作なんか、できることが多くなった分、すっごく敷居が高くなって、プレイする前に腹がいっぱい、みたいな気分になるモンね」

O 「技術が上がれば、どんどんシューティングがフライトシミュレータ化していく、ってんじゃダメなんだよ。どんどんファンが先鋭化して、周りから入れなくなっていく」

K 「難易度のインフレ、って競争もどこかでストップしないとね。そういう意味では、ボクはスクウェアの新作『アインハンダー』あたりに活路を見出したいな。絵と演出は凝っても、あくまで操作はシンプル、難易度はビギナー向けに設定してあるし」

O 「うーん、マニアの目からヌルい、甘いと罵倒される作品にこそ、シューティング復権のカギがあるのかも知れないな」

●雷電シリーズ　超反射神経重視型シューティング。選ばれた者だけのための激烈ソフトとも言える。現在『雷電プロジェクト』がPS版で発売中。　※画面は『雷電プロジェクト』(PS)

●アインハンダー　97年11月20日、あのスクウェアが発売した、初のシューティング。豪華な3Dグラフィックと、簡潔明瞭な操作感覚が、シューティング復活の切り札となるか？

K&O Bros選 文句あるか!?の オールタイム シューティング BEST 12!

タイトル	快楽	解説
スターフォース（ハドソン）	高	シューティングを世に知らしめた、元祖的名作。『ヘクター87』『スターソルジャー』など、この路線を継承して、数多くの名作が生まれた。
ツインビーシリーズ（コナミ）	イ	イライラが楽しいコナミの代表的シューティングシリーズ。2P協力によるパワーアップシステムも燃えた。ついでに、呼吸が合わなくてよくケンカした。
グラディウスシリーズ（コナミ）	イ	テクニック重視のパワーアップ型。攻略パターンを見つけだしたときのヨロコビが大きかった。何度でも再チャレンジしたくなる、麻薬的魅力を秘めていたシリーズである。
スペースハリアー（セガ）	高	反射神経重視型の疑似3Dシューティング。本物の3Dが登場するまでの徒花とも言えるが、当時は従来のスクロール型にはない、臨場感がバッチリ味わえたのもたしかだ。
ファンタジーゾーン（セガ）	動	かわいいグラフィックには似合わず、意外に超本格的だったテクニック&戦略重視型。買い物システムによるパワーアップと、最後に登場するボスの真相には驚愕したものだ。
R-TYPE（アイレム）	覚	典型的な覚え型シューティング。自機とフォースの組み合わせにより、攻撃法が変化するシステムがグー。難解なパズルを解くような快感が味わえた。
TATSUJIN（セガ）	動	超反射神経重視型シューティング。多少のパワーアップはあったものの、基本は撃って避ける、という技術が勝敗を決した。マニア向け作品の典型、とも言えよう。
雷電（セイブ開発）	動	『TATSUJIN』とほぼ同タイプの反射神経重視型だが、ここまで来ると、もはや一見さんお断り、と断言できるほど難易度は上がっていた。Oの超オススメ。
シルフィード（ゲームアーツ）	高	メガCDで発売された3Dシューティング。現在の基準では稚拙なグラフィックだが、とにかくスピーディでエキサイティング。3Dとしては、1つの完成型とも言えよう。
アインハンダー（スクウェア）	未	RPGのスクウェアが、昨年末そのグラフィック技術をフル動員して発売した異色作。ポリゴンを使いながら、あえて2D式スクロールにこだわった操作性は大いに評価できる。
スターフォックス（任天堂）	未	SFCでポリゴンを使用した快挙。昨年、NINTENDO64版でも登場。内容はまさに、未来のシューティングの姿を予感させた…が、後半の難易度と操作性が玉にキズだった。
ゼビウス3D-G（ナムコ）	未	「古嚢に新酒を盛る」感覚。伝説の秀作が、3Dになって蘇った感覚はまさに絶賛。昨年PS版でも出たが、いまイチ大ブレイクできなかったのが悔やまれてならない。

高＝高速の快楽　動＝動態視力の快楽　イ＝イラツキの快楽　覚＝覚えの快楽　未＝未来の快楽　を主に喚起させる作品、としてピックアップ

イラスト／相馬宏充

規模は小さいが個性あふれるメーカーを紹介、応援する当コーナー。記念すべき第1回目の訪問先は、大阪の『ギャップス』だ。

Buon Giorno●Mr.Maker

第一回 ギャップス なにわのこだわりメーカー

こだわりのあるゲームを出していきたいですね。

——開発会社を経て、ソフトを発売するようになったと聞いていますが。

営業企画課中尾氏(以下中尾)：そうですね、もともとナグザットさんやキングレコードさんのソフト開発を手がけていたんです。それでうちでもソフトを発売してみるか、ということで。

——ギャップスさんの得意ジャンル的なソフトってありますか？

中尾：得意なジャンルというのはないです。いいものであれば、ジャンルは問わずって感じですね。

——ということは今までに発売されていないような、まったく新しいソフトを開発していくと？

中尾：そうです。けど、新しいだけではユーザーの方は見向きはすれど、手にはせずって感じで…。ただ新しいだけでなく、末長く付き合えて、ここだけは絶対にほかのゲームには負けないぞといった「こだわりのある」ソフトを開発していくというのが基本概念でしょうか。例えばリアルさとか、遊びやすさとかですね。

——プレイステーションでの活躍が目立ちますが、これからもプレイステーションに絞っていくんですか。

中尾：セガサターンであれ、N64であれ、作りたいソフトがそのハードで十分表現できるのであれば、どのハードでもソフトを供給していきたいと思っています。

第2の拠点はやっぱりハワイでしょう。(笑)

——最後に、ギャップスさんのこれからの目標というか、野望について一言お願いします。

中尾：野望ですか(笑)。あまり大それたこと言うと社長に怒られるかもしれませんが…。そうですね、とりあえず、今度発売される『バーガーバーガー』や『アイルトンセナ　カートデュエル2』を皮切りに、ギャップスという名をすべてのユーザーの方々に知っていただくことですね。これからも、ギャップスなりのこだわりのあるソフトをみなさんに提供していきたいですね。そしていずれは大阪一、と言われるほどのメーカーになれれば、と思っています。そうなったら、ハワイ支社なんかも創っちゃったりして(笑)。

——それじゃ、映画を作るなんてのもありですかねぇ。

中尾：いやぁ、もうオールCGで、ごっつい映画作っちゃいますよ(笑)。

DATA

●『武豊・GIメモリー』『JBザ・スーパーバス』などをスーパーファミコンで製作。

●1996年以降、プレイステーションで『アイルトンセナ　カートデュエル』『バーガーバーガー』などを発売する。

開発室にもボンジョルノ〜

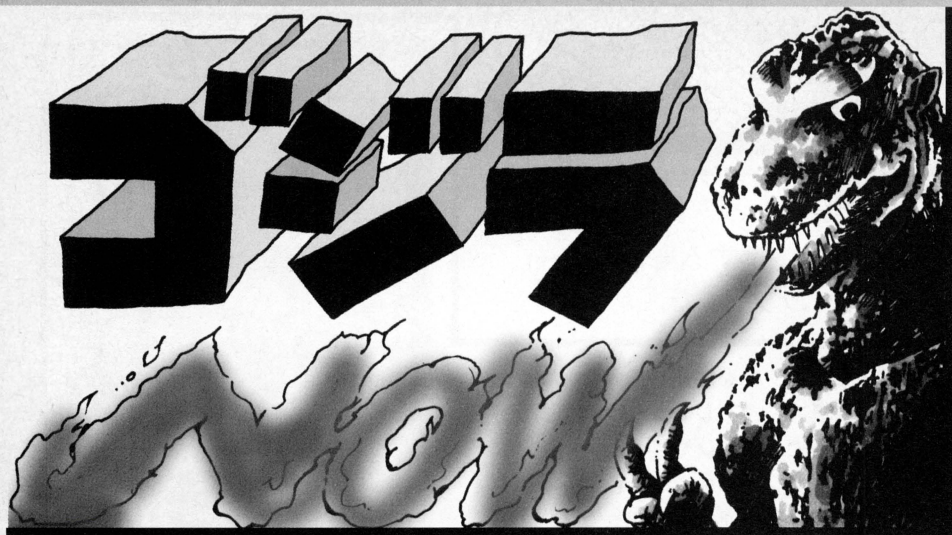
開発室には開発用のコンピュータがズラリと並んでいる。画面を覗くとシューティングゲームの画面が！次回作は、もしかしてシューティングなのか？

結構きれいな開発室。ゲームソフトがたくさん保管されてて、ゲーム筐体まで置いてある

◎社運をかけたソフト!! バーガーバーガー PS

店舗の経営だけでなく、何百種類もある食材を組み合わせてハンバーガーを作ることができる、元祖「舌ゲー」。
●PS●発売中●5800円

ハンバーガーチェーン店を経営するシミュレーションゲーム。目標は100店舗のチェーン店を作ることだが、このゲームの一番の楽しみは、無限にある食材の組み合わせから自分だけのオリジナルハンバーガーを作ることができるところにある。頭の中でこの食材を使えばどんな味になるんだろう、なんて味を想像しながらプレイすることができるゲームなのだ。

取材・文／倉持征木　イラスト／相馬宏充

ゴジラ死してすでに2年。しかし今年は、待ちに待ったアメリカ版ゴジラがついに公開される。このコーナーでは、ゴジラの気になる情報を、いち早くゲームファンに紹介していこう！

スクープ アメリカ版ゴジラの全貌

『インデペンデンス・デイ』のディーン・デブリン(プロデューサー)とローランド・エメリッヒ(監督)が、今世紀最後のビッグプロジェクトとして製作中のSFX超大作がトライスター・ピクチャーの“GODZILLA”──いわゆるアメリカ版『ゴジラ』だ。すでに映画館で特報をご覧になった読者も多いことだろう。

この特報では、GODZILLAの足と尾の一部をかいま見ることはできるが、その全貌は最高機密とされており、5月20日の全米公開まで明かされることは絶対にないといわれている。わかっているのは、日本のゴジラよりも「スリムで俊敏」になるということだけ。撮影でも、モーション・キャプチャー、コンピュータ・アニメーション、パペット等が駆使され、日本の着ぐるみゴジラとはひと味違った、アメリカ独自のGODZILLAがお目見えしそうだ。

GODZILLAの出現地はニューヨーク。エメリッヒ自身、「日本のゴジラ映画第1作、『ゴジラ』(1954)のスピリットを受け継ぎたい」と語っているところから、人間の傲慢と愚かさがGODZILLAを生み出し、その猛威によって、人間がしっぺ返しを受けるというストーリーが予想される。

キャストは、GODZILLAを追跡する生物学者にマシュー・ブロデリック、GODZILLAが破壊した街を検証にくる保険調査員にジャン・レノ。他に、勇敢なカメラマン、その忍耐強い妻、尊大なテレビレポーター、意欲的でナイーブなレポーター、ニューヨーク市長といった人物がストーリーに絡んでくる。このあたりの撮影はすでに終わり、現在は合成等の作業にかかっているはずだ。

いずれにしろ、アメリカ公開まで、あと5ヵ月。そして、待望の日本上陸は、7月だ。刮目して待て！

アメリカ版『ゴジラ』に関する情報は、インターネット、http://www.godzilla.co.jp/でも公開中。

『モスラ2 海底の大決戦』好評上映中

ゴジラ亡き後、東宝お正月映画の目玉としてがんばっているのがモスラだ。現在上映中の『モスラ2 海底の大決戦』は、石垣島沖の海底に眠る伝説の国ニライ・カナイを舞台にした冒険アクション。前作で誕生した新モスラが水中モードに変身して、新怪獣ダガーラと激戦を繰り広げる。小林恵、山口紗弥加、羽野晶紀の3妖精に加えて、主役の満島ひかり、王女役の野波麻帆といった、華やかな女性キャスト陣も見どころの1つだ。

モスラのたまごっちも発売中!!

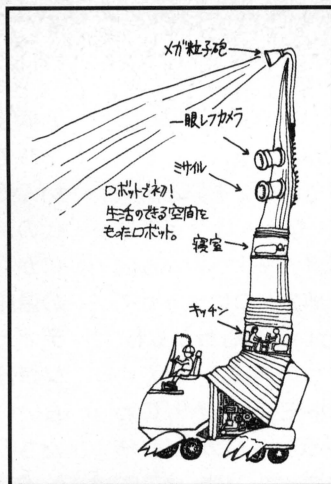
画面中で、たまごからモスラなどの東宝怪獣を育てて楽しむ『たまごっち』。今までの『たまごっち』同様、食事やトイレなどの世話をするのが育て方だ。もちろん、成長する度に変身し、いろいろな怪獣へと姿を変えていくので、見ているだけでワクワクもの。怪獣ファンは要チェック！　写真は、劇場限定バージョンで、公開期間中のみ発売される。また、その他にもデザインの違う一般発売用のものも発売される。定価1980円

構成・文／野村宏平　イラスト／相馬宏充

君の考えたオリジナルロボットを、その道のプロに見てもらおう！　子供の頃はそんな「オレ様」ロボを、よく考えたもんさ。そしてロボといえばサンライズ。今回は当然応募なんてないから、編集部のまわりの人間を脅してかき集めたぞ。でも、ひねくれまくったヤツの考えたロボットは、バカなロボばっかりだ（泣）。こんなのお手本にしないで、もっとイカしたハイパーでフューチャーなロボとかもガンガン送ってきてね。審査するは、某有名メカデザイナーの石垣純子ちゃん♥だ！　でも正体はヒ・ミ・ツ♥
※点数は星５個で満点だ

石垣純子ちゃん♥プロフィール
19○○年生まれ・乙女座・AB型・メカデザイナー
★代表作
「機動○士Vガン○ム」「新○動戦記○ンダムW」「機動○世紀ガ○ダムX」など

作：渋沢正樹（32）★★★☆☆
重量：25ｔ、高さ：30ｍ、３万馬力
上部に家庭があるので動きはトロい

なんで30ｍ…っていうか、その大きさだったらコックピットの人、4ｍぐらいあるじゃん（笑）。なんか、ロボに見えないような…あっ、こいつ顔がないんだ。だから乗り物ってかんじがしちゃうのかぁ。顔つけたほうがいいよ。せっかく足とかついてるんだから。あと、蛇腹みたいなとこがあるから、そこがググッと曲がるとか、そのときには寝室の人はドリフ調に立って寝るっていう…バカ度数では、コレが一番かな。

作：成田保宏（31）★★☆☆☆
重量：2t、高さ：1.5m、１万馬力
ターゲットを確実に追いかけてくる

これ一番難しい、私もこうしちゃうもん、バカロボットってコンセプトだったら。あんまり文句つけるところもないんだけど、顔？　どうせなら目玉がギョロギョロ動くとか、動きをつける。鼻のドリルだけロケットと一緒にスポーンって抜けるとかさ。ロボは動いてなんぼだよね。

作：大江史子（27）★★★☆☆
重量：5t、高さ：8m、10万馬力
移動時は丸くなって転がっていく

10万馬力のバカなパワーを、コイツはどこに使ってるんだ（呆）。真ん中のバネとか、動きが想像できるじゃん、普段はテケテケ歩いてるのかなとか。それは超イイカンジ。でも、丸くなって転がるって、トゲミサイル爆発するやん、みたいな（笑）。いろんな動きの絵も描いてあるとよかったたな。

次回のオリジナルロボットのテーマは君の考える「かっこいい」ロボ。さあ、今すぐペンを取れ！　応募方法ほか、くわしくは63ページを見るのだ！

サンライズ最新情報

星方武侠アウトロースター
1月8日(木)・テレビ東京で深夜1時15分よりOA

『ウルトラジャンプ』で大人気連載中の『星方武侠アウトロースター』が、TVアニメ放映開始だ！　主人公・ジーンは宇宙恐怖症だが、そのトラウマを振り払って「アウトロースター号」で宇宙海賊と戦い、宝島に向け冒険の旅にリフト・オフ！　こういう、スペースオペラなストーリーって、聞いただけでワクワクだ。メカデザインは、石垣純哉。

ともにコインの果てるまで…
日本ガチャガチャ紀行

ただひたすら、イカすブツを求めて駄菓子屋を巡るガチャガチャ紀行。今回の獲物は、日本中にワケのわからんブームを巻き起こした某スニーカーのキーホルダー（？）と、子供のマストアイテム「ハイパーヨーヨー」。けどねえ、昔っからこーゆー子供相手の商売は、あこぎな手口って相場が決まってて、出しても出してもヨーヨーなんか当たりゃしねえ！っていうか、あれってお店で買えば1500円ぐらいするから、そんぐらいつぎ込まないと当たらないのか!?　そんなに世の中甘くないってことっスか。キーホルダーは最初っから、留め具のとこ壊れてるし。なんだか昔、駄菓子屋のババァに対して抱いた怒りを、久しぶりに思い出した今日この頃。　（文・編集部）

「エ○・マックス」にしか見えないくせに、香りの小粒を中に入れるような、妙にファンシーな作りがヘナヘナ度UP

1000円つっこんでもヨーヨーは出なかった。よーく見たら、出口のサイズよりヨーヨーのほうが大きいような…

イエー!!　山田玲司だ！　コノヤロー!!　えっ？「誰だ、お前は」って？　うるさい！『ヤンサン』でハンパなラブコメ描いてたマンガ家だよ、悪かったな(情けない)。バカヤロー、だからってこのままじゃ終わんねーぞ。見てろよ、今連載中の『アガペイズ』を3年以内に社会現象に…って、そういうことはいいって？

あー、なんだっけ？ バーチャル？「バーチャルな文化が若者の現実感を奪う」ってやつ？

ギャルゲーとかばっかやってるから現実にレンアイできなくて、30過ぎのドーテーが増えてるっていうあれ？

いいじゃない！　メス、余るじゃない!!　若いオス、情けなくてけっこうなことあるよ!!!「なんかイイ男いないわよねぇ…」とか言ってる若い女いっぱいの世の中っていいね。そこへイタリア男ばりの作戦で、われらが山田計画(俺の会社)が乗り込んでって…って、とめてよ編集長!!(長い付き合いなんだから)

はいはい、バーチャルね。なんか…こう、バーチャルっていうのを語る大人ってのは、「そんなもんはサカキバラになるからダメだー」っていう高度成長期に空き地でドロにまみれてた世代と、「そういうのもわかるわ、バーチャルも1つの現実よ」みたいなムカつくポストモダン上がりのわかったよーなブランドバカ世代(俺と同世代)と、「うるせー、バーチャルで何が悪い！　今がよけりゃいいんだー!!」という投げやりの20代の、この3つのに分かれてる。とにかく、一方的にバーチャルは犯罪の温床とか、Mくんの時にホラービデオとか批判していた連中は、脳ミソが停止してて何言ってもダメだからいいけどね。そんで、彼らの子供たちの世代ってのも彼らの死んだ脳

うかれポンチなヤングマンにバックドロップ。
ゲームにNO! 山田玲司吠える!!

ゲームはたしかに楽しいしリアルだ。が、すべてがOKか？　僕らはゲームといかに向き合っていけばいいんだ？　戦う青い漫画家・山田玲司先生に聞いてみた！

お題：バーチャルってどうよ？

ミソの犠牲者とも言えるのでしようがないけど、一番ムカつくのは「わかったよーなこと言う30代」に尽きるわけだ！

何かの番組で「高校の修学旅行に『フィリピンのスラム』のような世界の現実を見られるコースを取り入れたら」という意見に、ある30女が「子供たちにとって１本のゲームを終わらせることだってリッパな１つの体験だから…」とかぬかして、このナイスな提案をさえぎったのを見た。たぶん、この女は、日本以外…いや、自分の周囲以外見えていない。本を読めば十分と考えるクチの人間なのだろうが、このへんに、バーチャル問題の核心がある気がする。

あ〜、なんかマジメになってきちゃって疲れてきたな。なんて言うかさ…、この世の中の現実ってのは、本当にあることと、本当にはないこととして認識すりゃいいのに、あったらうれしいから認めること（UFOとか来世とか）と、あるけどヤダから見ないこと（世界中で１年に５万人以上餓死していることとか、その原因の１つが日本のODAだとか、その恩恵で20代ブラブラしてても許されるとか）として認識しようってんだから、べらんめぇ、コノヤロー！ CO_2もっと減らせ、アメリカ、バカヤロー！　あーあ、なんだかわけわかんなくなっちゃったな。とにかく日本はお先真っ暗なわけで、パパとじいちゃんが作った大借金504兆円のおかげでこんなに栄えた国なわけで、ベイサイドをナイトクルージングとかやってんのもみんな、子や孫からの借金でやってるわけで、そんな中で君ら若者は生きていかなきゃいけないというわけだ。ゲームとかやりながらどーすんだろね…。そんで行政改革大失敗だろ！　あげくに臨時国債とか言ってるやついるし…。バカヤロー、国民は役所の『むじんくん』じゃねー!!

叫んでばっかでお前はどうすんだ？って、そんなもん、もう始めてるけど教えないよーだ！　何年か前、ゲームがマンガを食う!!　ピンチだ、マンガ家！とか言われてて、そんでその頃、スーパーファミコンの『メガテン』やってて、「おいおい、やられたな！」とか思ってたから、かなりの危機感を持ってたんだ、実際。だけど、例のごとくハードの進歩ほどソフトは進歩しないようで、今はちょっと安心している。だからと言って、マンガ業界もあいかわらずの下降線で、ひょっとしたらうなるほどいるゲームクリエイターの中にわずかにいる“本物”の割合と、マンガ業界にいる“本物”の割合は、大差ないのかもしれないよね。あれ、話がそれたな。とりあえず、どんな暗黒の時代にも、それを突き抜けて出ていくやつらっているわけで、この時代、考えよーによっちゃ、バブル期よりもおもしろいかも、とも思う。

バーチャル対策？　あーそうだねぇ…。フィリピンには行ってないけど、俺がチベットやエジプトやイースター島で体験した何かは（別に戦いに行ってたわけじゃないが）、もう圧倒的にブラウン管で体験するものとは違うインパクトで自分の人生を変えてしまったのはまぎれもない事実だし、たしかに『メガテン』でもゾクゾクしたけど、それはもう別のものだと思う。『げーむじん』を買うような君らはだな、いきなりチベットに飛ぶなんてできない人は、ギャルゲーでやった通りにクラスの女やOLを口説いてみて、リアリティを片手にしっかり掴んで、本当の現実にまみれながら、ゲームと付き合っていくといいんじゃないかと思うが…いや、別にこのままでいいかぁ。

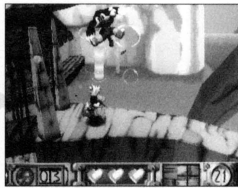
山田玲司

漫画家。1986年『17番街の情景』（コミックモーニング・パーティ増刊）でデビュー。代表作『Bバージン』『ドルフィン・ブレイン』『ストリッパー』（小学館刊）など。現在『週刊ヤングサンデー』（小学館）で『アガペイズ』を連載中、でもって1月に単行本第1巻発売。若いやつらを啓蒙する日本山田化計画が着々と進行中!?

根腐＆ハーポの
ツボゲー
グルメツアー
ツボその1
SHADOW WARRIOR
雑君保プ
つぼ
フムフム
国宝
ブン
ガシャ
「ツボゲー」とはきわめて個人的にツボにはまったゲーム
当ページではメジャー・マイナーおかまいなしにそんなツボゲーをレビューしていきたい!!
司会進行役 根腐軸念 ねーくさんじくねん です
アシスタントのハーポです
A!SO!
コイツが主人公。うへぇ。
第一回は「SHADOW WARRIOR」(PC)!!
いきなり洋ゲーしかもコンピューターゲームですか…
読者層もおかまいなしでなクケね
基本はいわゆるDOOMタイプ
敵がうろつく3-D空間でのアクションシューティング
画面手前に武器持った自分の手があるかつですね
こいつがゲーム中でできる行動は…「歩く、走る、しゃがむ、ジャンプ、昇る降りる、泳ぐ、撃つ、乗る、動かす、話す、…etc.etc」
画面上のほとんどのものがこわせる。
"go anywhere, do anything"
だってさ パッケージ
舞台は日本!! 敵は悪の大企業率いる忍者軍団!! 主人公は孤高の暗殺者 Lo-Wang!
ローワン
アチョ
いきなり名前が日本人じゃねえじゃん
王?
名前なんて序の口!
Far East Railroad 鉄道
罪
一面がいきなりseppuku stationだぞ!
意味の悪いかんばん
やだよそんな駅
駅のドアが横開きだ…
障子?
駅の中にパチンコ屋はあるわ…
チーン
ジャラララ
鯉の池はあるわ…
当然おそってくる
うさぎほっとくと交尾して増える
KOI POND
PLEASE FEED THE FISH
庭の中には大仏が鎮座ましましているといった具合
…
も一万事このノリ
銅鑼(撃つとなる)
主人公のセリフも"ツベンザーイ!"とか"あ、そう?!"とか
アニメの看板
豊臣秀吉
作った連中計算なのかなあ
天然?
またよくしゃべるんだこれが
武器がギミック(仕掛け)もハデハデの大馬鹿ぎ
相手の頭に指つっこんで爆破させる武器とかあるよ
にぎりつぶすと自分のコピーがあばれ回る心臓
惜しいのは敵忍者があまり忍者っぽくないことかな—
コイツがさっきの武器のやつ
DOSS
KO!
かしわ手とシコが武器の『SUMO』なんつー
中ボスもいたりして
忍者一
まー基本はアメリカン忍者映画のノリだね
ゲーム自体の完成度はスゲー高いよ
そーゆー馬鹿馬鹿しいのが好きならドツボ確実!!
ソニー千葉
ショー・コスギ
トゥー!
ヤー!
それプラスアメリカのオタクの日本観?みたいのもかいま見えて楽しいよ
とーとつにアニメぬりの女(大体はだか)がでてきたり
つーわけでツボゲー度は83点!
I BUY it!
「俺は買う!」
ゲーム機への移植は?
無い無い
やりたきゃPC買え!

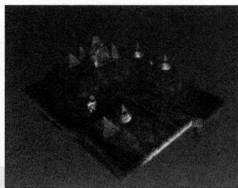
メーカーさんがめちゃめちゃ推していたタイトルをいとも簡単にボツにしてしまうキムラくん。口では「ぜひ紹介させていただきますよ」なんて言いながら、ちょっとプレイしただけで知らんぷり。こんなことが許されていいんでしょうか？　そこで各メーカーさんにキムラくんへの怒りの声や涙まじりの訴えを掲載し、キムラくんに懺悔をしてもらうページをご用意いたしました。それとともにちょっとだけゲームの紹介もいたします。

ナムコ　五味たかねさん

ホントに良くできたゲームなのに、発売後っていう理由だけでボツなんて…。涙で枕を濡らしましたよ。でもちゃんと売れてるもん。

風のクロノア	PS	3Dアクション
		5800円

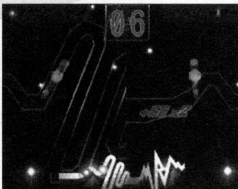
風の申し子クロノアが親友ヒューポーと繰り広げるファンタジックACT。簡単操作で3D空間を楽しめる正統派アクションです。

セガ　せがた三四郎

うりゃー。せがた三四郎だ。他のゲームばかりにうつつをぬかしおって。そんなものより『ソロ・クライシス』シロ！　おもしろいぞ。

ソロ・クライシス	SS	シミュレーションゲーム
		5800円

神と悪魔の戦いを描いたシミュレーション。表裏一体の舞台や暗号システムなどこれまでにはなかった感覚をお楽しみいただけます。

ハドソン　藤原伸介さん

ちょっと待ってくださいよ！！　FAX1枚で済む問題ですか？　上司に報告した僕の立場はどうなるんですか！ 勘弁してくださいよ〜！

ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒	N64	3Dアクションパーティーゲーム
		5980円

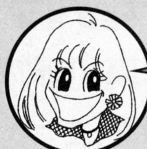
ピ、ピ、ピ、ポーン！　さあいよいよ『イライラ棒』が発売されます。おおっと、振動パック対応!?　こいつはしびれるぅ〜〜〜！

日本テレネット　小山内みのりちゃん

巻頭カラー見開きの約束でぇ、私のすべてを捧げたのに〜、どういうことなのよ〜。あたしの純穴を返して、キムラくん。

パーラープロ 2	PS	パチンコシミュレーション
		5200円

パチゲーのベストセラー「パーラー」シリーズのPS第2弾。お茶の間のテレビで人気のパチンコ台を思う存分楽しめます。

ゲームバンク　大石津田子さん

お願いします！　文句なんてとんでもないっ!?　なんだったらキムラくんのおそばにエイブ行かせます。載せてっ!!

エイブ・ア・ゴーゴー	PS	アクションゲーム
		5500円

エイブよ。極悪経営者から共に働く仲間を救い出せ。チャントコマンド駆使して突き進め。愛と友情のおたすけアクションゲーム登場！

Information

■ユナラジオCDプレゼント　提供／HUDSON

JOQR（文化放送）で毎週土曜日22時30分から放送されている、おなじみの番組「銀河お嬢様電波ユナラジオ」。12月4日に最新作『銀河お嬢様伝説ユナ3〜LIGHTNING ANGEL〜』も発売され絶好調。そこで、ファンなら必ず手に入れたい「ユナラジオプレミアムCD」を抽選で20名の読者にプレゼントするぞ。宛先は下記の係まで。

〒164-0012　東京都中野区本町3-28-19　げーむじん編集部
「ユナラジオCDくれ!」係

■DEBUT 21 キャラクターソングシングル発売

NECインターチャネルより発売されるPSの最新ゲーム『DEBUT 21』のキャラクターソングが、先行CDシングルとして発売中。

主人公「神崎アイ」と、そのライバル5名のメロディアスなテーマソングがゲームより先に聞くことができるぞ。

神崎アイ　¥1020（込）
その他　¥612（込）

げーむじん中野坂上情報発信局

編集部発のオレ的情報をビビッと読者に届けようってのがこのコーナー。今回はラジオをめぐる話題を2つ。

聞いた!? げーむじん創刊新春特別番組「正月だ。ゲーム始め'98」を!!

新春1月3日のTBSラジオ(20：00〜20：59)でオンエアされた「げーむじん 創刊記念 新春特別番組 正月だ。ゲーム始め'98」を君は聞いたか？ 芸能界きってのゲーム通、伊集院光をパーソナリティに、ユーザーの立場からゲームの楽しさを語りつくし、遊び倒す1時間だったはずだ。って、実は現時点では番組収録はまだ先、企画を煮詰める最終段階なのだ。

この番組は、『げーむじん』の創刊を記念してプログラムされた特番。クリエイターや評論家、一般ユーザーなど、ゲームのご意見番が顔をそろえ、伊集院光と今おもしろいゲームを、語る・遊ぶ・参加する！ という『げーむじん』の基本コンセプト同様に遊んじゃう番組なのだが、収録は12月下旬予定。どーなることやら不安だが、伊集院さんを囲んだゲームな仲間たちの楽しいゲーム談義に聞き入ってくれ！（終わったりなんかしてますけど）。

TBS月曜深夜の人気番組『アップス』ではパワー全開の伊集院光さん

こっちも聞いてよ！ げーむじんラジオCM、で、収録現場レポートだ

昨年11月20日、都内の某所で何やら密かにラジオCMの収録が行われた。実は、げーむじん創刊の雄叫び第一声はラジオCMで！ と、半年前から打ち合わせを続けてきたのだ。

今回のCM撮りは20秒もの2パターンを収録する。「げ・げ・げ・げーむじん！」という怪しい歌声の大合唱バージョンと『ときメモ』特集を連呼するバージョンの2本。

スタジオ内では、打ち合わせも済み、本番がスタート！ 声優さんたちにげーむじん、げーむじんと力いっぱい叫ばれると、なんだか妙にうれしいぞ、「気持ちいい、もっと言ってくれ！」って感じだ。収録は1時間で終了。プロは仕事が早いのだ。古川登志夫さんにCM撮りの感想を伺うと「私はゲームあまりやりませんが、味のあるタイトルだし、おもしろそうですね」。うれしいな〜。ということで、1月4日から14日まで夜の時間帯でOAされているからみんなも聞いてくれ!!

おつかれさまでした、古川さん

社長のたわごと

〜攻略本これでいいわきゃねーだろ！

ゲームの攻略本でメシ喰ってきて、かれこれ10年経とうとしてる。資本主義社会の世の中ってのは、どんなことも徹底して不平等に作られてるから、まぁ、普通に社会生活送ってリャ、腹たつことなんていくらでもあるよね。

でもね、ゲーム攻略本ってのは子供たちに夢を与える仕事だ、と僕は思ってるわけ。そんな業界のなかでグチャグチャドロドロした理不尽がまかり通ってるのは、なんといっても納得いかないんだ。

まず一番にムカつくのが、読者のことなんかぜ〜んぜん考えないで、売るため、儲けるためだけに攻略本出す奴ら。

たとえば、同じゲームの攻略本が、ウチを含めて5社から出版されるとする。ウチのスタッフが1ヵ月かけて、じっくりといい本作ったからって売れるわけじゃないんだ。他社が一週間で作っちゃったら、そっちのほうが売れるんだよ。

でね、その本見ると、完全攻略もできないクソ本だったりするんだ。攻略本ってさ、書店ではビニールかけて売ってるところが多いから、読者は中身を確かめられないんだ。そこまで計算してんじゃないかって思う位ヒドイんだよ、何もかもが手抜きで。

それが素晴しい内容の本だったらね、どんなに売れてもいいよ。ウチのが売れなくても、それは競争で負けたんだから「次で頑張ろう」って諦めもつくじゃん。でもね、クソ本じゃ諦めつかんよ。ウチだってヘボイ本なら一週間で作れるさ。でも、それをやっちゃあいかんでしょう。出版人のプライドにかけて、それだけはできんでしょう。それぞれ会社の事情とかさ、いろいろあるだろうけど、僕らはエンターティンメント文化の一端を担ってるんだからさ、それをブチ壊すようなことはやめようぜ。「攻略本なんて、こんなもんか」って読者に思われたら、すべてがパァになっちまうんだよ。わかってる？

あぁ、ティーツー出版って、なんて立派な考え方をする素晴しい出版社なんだろう。で、こういう会社の社長って、きっととてつもない大人物なんだろうな、うん。

で、次にこれまたムカつくのが、大手出版社が、持ってるメディアの権力をかさにきて、ビッグタイトルの攻略本を独占しちゃうこと。そりゃーね、影響力の高いメディアは強いし、なんでもアリでしょう。でも、それって読者のこと考えてないじゃん。ビッグタイトルこそ、読者はいろんなパターンの本が読みたいと思うんだよ。

もしウチが超大手のメジャーになったら、うん、きっと独占とかするでしょう。お金、儲かるもん。だから、政治的圧力による独占契約が悪いとは言わない。それが資本主義のシステムだもん。

だからね、独占してお金を儲けるのは、いくらやってもいいです。でもね、独占するなら、それなりの覚悟で完璧な本を作ってよ。「ウチならもっと読者が喜ぶ本が作れるのに」なんて思わせないでよ。

それから、儲けは横取りしないから、ある程度の期間を置いたら、他の出版社にも、攻略本とバッティングしない企画本とか作らせてくださいよ。それが読者のためでしょう、ね。

あぁ、ティーツー出版って、なんて立派な…って、それはもういいっちゅーの。

本当はまだまだ、言いたいことた〜っくさんあるんだけど、一応、実名で書いてるから、立場的にもそんなに過激なこと書けないんだよね…。えっ？ 結構キテるって？ そうかなぁ、いや、そんな、あの、え〜と、僕なんかそんなにエラそうなこと言えるような者じゃございませんし…それに、これはあくまでも僕個人の私的コラムなわけで、会社としての意見とか、そんなんじゃないですから…ってもう遅いか。

まぁいいや。圧力かけられるのは慣れてるし。あっ、でもこれってあくまでも出版社の世界の話ですよ。ゲームメーカーさんにはなんら思うところはありませんし、僕はすべてのメーカーさんが大好きで…

高橋 恭（たかはしきょう）

株式会社ティーツー出版代表取締役。'62年東京都出身。めっきり原稿がヘタになった楽観主義のもんのすごいデブ

次号予告
げーむじん創刊2号は 3月3日(火)発売

大特集 『サクラ大戦』に首ったけ!(仮)

特集 設定資料で見るゲームキャラクターのできるまで
原作付きゲーム大全集/理想のゲームソフト収納法

連載 藤島康介のスキスキ! ゲームメカ/K&O Bros.編ゲーム快楽のツボ!!
げーむじんのココロ

コラム ゲームにNO! 山田玲司吠える!
近藤敏信ののほほんゲーム制作日誌

NEW GAME BOMB!!

やりこみGAME!!

編集長危機一髪!

■雑誌の創刊には今まで2度ほどかかわってきたが、今回の『げーむじん』は自分が責任者であり、弊社としても初の雑誌チャレンジである。緊張する。プレッシャーかかる。髭、伸びる。妻、冷たい。なんか孤立無援だな。まあ、とにかくこんな状況の中で『げーむじん』が目指したのは、雑誌としての楽しさやパワーを取り戻すことだった。バランスなど崩れていてもいいから誌面から勢いが立ちのぼり、掘り下げた記事もあればおバカな企画も反則技までごちゃまぜになった「ちょっと人生考え始めたダメ青年」みたいなゲーム雑誌が創ってみたかったのだ。だから、既存誌と同じ事をやっていてはダメ青年雑誌は勝てるわけがないので、新機軸を持ち出したのでした。それは、好きなゲームにのみ切り込んでいくということ。そのゲームの話なら一晩中でも話しこめてしまう! ようなソフトをみんなでよってたかって語り合い、ゲームの本質に触れられないかと考えたのだ。なかなか思うようにはいかない部分もあり、創刊号でどこまで踏み込めたか疑問ではあるが、読者のみなさんは、今回の特集や企画ページをどう感じただろうか? お便りください。売れないとバンジージャンプ。ふう。

編集部員一網打尽!

■この『げーむじん』のおかげで、半年前に引っ越しした荷物はそのままだし、パッケージを開けていないソフトは10本以上になるし、編集長に貸したソフトは返ってこないし、ホームページを作ることになってしまったし、おなかの肉と体重は増えるし、独り言が多くなったし、幻覚が見れるようになったし、目から牛乳を出せるようになったし、人面疽はできるし、なんだかとても幸せになったような気がしています。　(からき)
■最近は、なんだかゲームを手にとる時間が減ったような気がします。これじゃいかんなあ、とは思うんだけどなかなかその気にならないのも事実。常々「もっとハチャメチャなゲームがあってもいいな～」と感じてるので、これからは洋ゲーに目を向けてみようかな、とか思ったりしているです。でも、1月にワンダーフェスティバルがあるので、そんなこと言っててもオモチャにうつつを抜かしてるんだろうけど…。　(い)
■痔になっちゃいました。切れてるほうです。歩くとこすれて痛いし、出血もします。何度も病院に行こうと思いましたが、お医者さんにすべてをさらけ出すのはちょっと…。たまに洗濯しているとパンツに血が付いていて、ちょっぴり切なくなります。やはり、趣味とかがゲイ因なんでしょうか? それともボクは女のコだったんでしょうか? 今日もベットが真っ赤です。しかしながら、げーむじんが無事創刊されたのには驚きました。　(@)
■…終わったぁ! 夢のようだ。雑誌の創刊などというビックな出来事に立ち会えたりなんかして、ラッキーだったと思う。が、とんでもなく忙しかったのも事実。おかげで家はゴミ溜めと化している。買った冷蔵庫もビールくらいしか入れてもらえないし、布団も煎餅が水を吸ったみたい。洗濯物も山となって眠っている。いかん、これでは! 一応「新妻」ってヤツなのに! とりあえず、人間の住むおうちにするのが今後の課題。明日は大掃除だ!　(福)

STAFF LIST

■発行人：高橋恭
■編集人：木村晃
■編集スタッフ：唐木泰爾、池由子、秋田俊悦
■デザイン：福原宏美（ティーツー出版）、沢田昭彦（TERRACE,Inc.）、石村勇（ゼラス）、スタジオハード・SOMKA（能島健二、神谷華江、新藤恵里子）、江口貴博（プロスペック）、豊島正博、藤田正、内原栄司（U・POINT）
■ライティングスタッフ：笠井修、大崎悌造、柴尾英令、野村宏平、舘野英昭、江口貴博（プロスペック）、藤田よしのり、スタジオハード（富田英樹、荻原麻里、藤井宣宏、錦織正、木谷誠、滝和宏、松本修一、山崎聡）、STUDIOあむ（大内めぐみ、梅沢鈴代）、原口一也（ＳＴＦ）、相原亨、麻岳健二、北岡雅可、京野蓮、倉持征木、マリ、ティーツー出版（山崎拓、廣木克哉、山本幸玄）
■撮影：PLUS ONE（清野泰弘、安達雅充）、白石文丈、畠山誠一
■漫画：雑君保プ、日野まるこ、友沢ミミヨ、寺門亮子
■イラスト：コバチカ、近藤敏信、根本儀雄、中村里美、倉田貴史、マリ、相馬宏充、寺門亮子、佐藤慶花
■編集協力：ティーツー出版（大塚訓章、竹本章子）
■協力：有田吉文、杉山英夫、大原竜男、伊吹直剛、保坂誠、栗原滋、鮒田邦洋、菊地徹彦、成田保宏、岡成穂、坂本君江（ティーツー出版）
■マスコットイラスト制作：寺門亮子
■スーパーバイザー：池山一二
■印刷：株式会社飛来社

●アンケートハガキの書き方

ハガキの表に、お名前・性別・年齢・住所・電話番号・プレゼントの番号を明記し、「編集部へのお便り」の欄には、本誌を読んだ感想や次号大特集のゲーム（サクラ大戦）の意見を記入してください。
裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを黒のボールペンで、はっきりとわかりやすい字で書き込んでください。すべて書き終えたら、50円切手を貼ってお送りください。プレゼント当選者の発表は3号紙面でおこないます。（〆切2月28日必着）

1 下の項目からおもしろかった記事とつまらなかった記事をそれぞれ3つ選んで、ハガキに書き込んでください。

①大特集　僕らが『ときメモ』にハマった理由
②特集　アイドルゲーム大全集
③特集　「心理戦」悪のノウハウ集
④特集　'98任天堂ソフトは…スゴイ!　宮本茂インタビュー
⑤特別企画　イベント小道具その後どーなんの？
⑥連載　藤島康介のスキスキ！ゲームメカ
⑦連載　Moments　picture of wonder
⑧連載　虎の穴　学校体験隊〜生徒の気持ちを聞いてきた〜
⑨連載　OMOCHAX a GO!GO!
⑩連載　K&O Bros.編 ゲーム　快楽のツボ
⑪連載　ボンジョルノーMr.メーカー
⑫連載　それ行け!!　テーマパークッ
⑬連載　げーむじんのココロ
⑭読者参加　げーむじん　まったり劇場
⑮読者参加　サンライズロボット100万t
⑯コラム　近藤敏信の　のほほんゲーム制作日誌
⑰コラム　ゴジラNOW
⑱コラム　日本ガチャガチャ紀行
⑲コラム　ゲームにNO! 山田玲司吠える!
⑳コラム　社長のたわごと
㉑マンガ　寺門亮子「Gな感じ」
㉒マンガ　友沢ミミヨ「闘魂マンガ　あしたのおジョーちゃん」
㉓マンガ　日野まるこのてくてく珍道中
㉔マンガ　雑君保プ　根腐＆ハーボのツボゲーグルメツアー
㉕ゲーム紹介　のんのこのこのこ　パーティーゲーム
㉖ゲーム紹介　任天堂スゴすぎソフト大攻略
㉗ゲーム紹介　NEW GAME BOMB!!
㉘ゲーム紹介　やりこみGAME!!
㉙レビュー　げーむじんレビュー
㉚Information　スキモノルウム

50円切手を
貼ってください

東京都中野区本町3-28-19
(株)ティーツー出版
『げーむじん』アンケート係

フリガナ		性　別	年　齢
名前		男・女	歳
住所 □□□-□□□□	TEL（　　）　−		

◎ 編集部へのお便りをお書きください

★創刊記念プレゼント番号　1つだけ書いてね

1

【1】おもしろかった記事を３つ番号でお書きください

おもしろかった理由→

【2】つまらなかった記事を３つ番号でお書きください

つまらなかった理由→

2

あなたが持っているゲーム機を番号でお書きください　１カ月に何タイトルソフトを購入しますか？　１日平均でどれぐらいゲームで遊びますか？

【1】　【2】　【3】　分

3

【1】インターネットを体験したことがありますか?　（はい・いいえ）

【2】「はい」と答えた方に質問です。インターネットをどこで体験しましたか
１．家のパソコン　２．友人のパソコン　３．会社や学校で
４．お店で　５．その他

【3】AMのラジオ番組をよく聴きますか？　（はい・いいえ）

【4】「はい」と答えた方に質問です。よく聴くラジオ番組の名前を書いてください

4

本誌についての質問です。
当てはまると思う番号をお書きください

【1】表紙について　【2】価格について　【3】読者参加記事について　【4】２号について

5

最近買ったソフトのタイトルを教えてください　これから買ってみたいソフトのタイトルを教えてください　大特集で取り扱ってほしいソフトのタイトルを教えてください

【1】　【2】　【3】

2

【1】あなたが持っているゲーム機を以下の中から選んで番号で記入してください。
①プレイステーション②セガサターン③NINTENDO64
④スーパーファミコン⑤PC-FX⑥ゲームボーイ⑦その他

【2】あなたは１ヵ月で平均何タイトルのソフトを買いますか？

【3】あなたは１日平均何分ゲームをプレイしますか？

3

【1】インターネットを体験したことがありますか？

【2】「はい」と答えた方に質問です。それは、どこで体験しましたか？
当てはまる番号に○をつけてください。
①家のパソコン　②友人のパソコン　③会社、学校で
④お店で　⑤その他

【3】あなたはAMのラジオ番組を聞きますか？

【4】「はい」と答えた方に質問です。
よく聞くラジオ番組の名前を記入してください。

4

【1】『げーむじん』の表紙について、当てはまると思うものを以下の番号から選んでください。
①とてもよい　②それなりによい　③まあ普通
④ちょっとダサイ　⑤なんじゃこれ

【2】『げーむじん』の価格について、当てはまると思うものを以下の番号から選んでください。
①とても安い　②安い　③妥当な値段　④ちょっと高い
⑤暴利むさぼってる

【3】『げーむじん』の読者参加企画について、当てはまると思うものを以下の番号から選んでください。
①絶対参加してみたい　②ちょっと参加してみたい
③どちらでもない　④参加したいとは思わない
⑤何があっても参加だけはしたくない

【4】『げーむじん』の２号目について、当てはまると思うものを以下の番号から選んでください。
①２号も必ず買う　②買ってもいいと思う
③気が向いたら買う　④内容をよく見てから買おうと思う
⑤絶対に買わない

5

【1】最近購入したゲームソフトの名前を書いてください。

【2】これから発売されるソフトで、絶対買おうと思っているソフトを書いてください。

【3】『げーむじん』の大特集で取り上げてほしいゲームソフトのタイトルを書いてください。

ご協力ありがとうございました

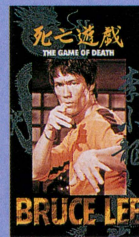
氾濫するメディアから自分だけのダイヤを探し出せ！　ナビゲーターは自分の感性。その輝きは自分だけのもの。与えられるモノじゃない、自分が見つけたスキなモノ。スキモノルウムはそういうモノを個人レベルで紹介。他人がとやかく言う筋合いはない。「スキだから」それだけでいいのだ。

VIDEO

20世紀ノスタルジア

●発売中/レンタル中●ビームエンターテインメント●1万6000円　文・北岡雅可

広末涼子ちゃん初の主演映画。これだけで何も言わなくても男性諸君のほとんどは見ると思うが、コアな映画ファンはもうひとつの楽しみ方をしてほしい。実はこの映画、監督が原将人。上映時間が約5時間という70年代日本ヌーヴェルバーグの傑作、あの『初国知所之天皇』の監督なのだ。はっきり言って人気アイドルの映画デビュー作にこれほどふさわしくない人はいない。実際、『20世紀ノスタルジア』自体も自称・宇宙人の男の子と涼子ちゃんが映画を撮っていくという、ありがちな青春ストーリーとは裏腹にえらく奥に控えてるテーマが難解。未来から捉えた視点により「地球は滅びない」ということを暗に伝えている作品だ。

死亡遊戯<ワイド版>

●発売中/レンタル中●ビームエンターテインメント●3800円　文・北岡雅可

『燃えよドラゴン』のヒットで世界中の人々を熱狂の嵐に叩き込んだ、ご存知史上最強の男ブルース・リー。その彼の遺作となった『死亡遊戯』が再販された。これは撮影途中で帰らぬ人になったリーが生前撮影したフィルムや、その他の映像を使って一本の映画にしたもの。その話はあまりにも有名なのでご存知の人も多いだろう。このため実際、内容自体の完成度は低い。ストーリーも変だし、声も吹き替え。なにしろ主役ビリー・ロー（鉄拳のマーシャル・ロウの元）は変装シーンばっか（笑）。ほとんど替え玉なのだ。しかし、しかぁ〜し、男だったら文句を言うな！　たとえ本物の格闘シーンが12分だけといっても男なら見るべし！

CD

Because/斎藤和義

●発売中
●ファンハウス
●3059円（込）
文・北岡雅可

斉藤和義がビートルズに戻ってきた！　売れそうで売れない男、フリーターの兄貴、日本ポップス界屈指のメロディメーカー、とさまざまな異名を持つ彼。あまくせつない声は女性を中心にディープなファンも多いが、最近はどうもカッコつけていたサウンドが多かった。なんかビートルズというよりはストーンズ的。しかし、今回のニューアルバムは原点回帰している。イイ感じという言葉がぴったり合った洗練されたほんわかさなのだ。泣きたいときには泣く、笑いたいときには笑う。感情の表現をストレートにサウンドへ変化。やっぱ斉藤和義はこうでなきゃ。もちろん先行シングル『歌うたいのバラッド』も収録。しかし、それにしてもいつ髪切ったんだ？

METAL BLUE AMERICA/Ken Ishii

●発売中●ソニー・ミュージックエンタテインメント
●限定版：3059円（込）
●通常版：2548円（込）
文・編集部

あの『Extra』でビビっときたリスナーって多いですよね。そんな僕もあわや失禁…てな具合だったんですが、今回もやられたって感じです。実験的なんですよ。荒削りだったり、ボーカル入ってたりと。良い意味での「らしくない」がミックス。トータルな完成度じゃなく、トラックごとのコンセプトを混在させ、自分のビジョンをカタチにした、今のオレを聞いてくれ的仕様になってます。創りたいものを創る、そんなスタンスで創るのって気分いいだろうな。ワガママが全部通っちゃうんだから。リスナーに媚びたサウンドじゃなく、ポリシーが一本通っているのがいいね。そんなケン・イシイスタイルをキャッチさせてくれる1枚です。

アンフィニッシュト・モンキー・ビジネス/イアン・ブラウン

NOW PRINTING

●1月14日発売
●ポリドール
●2548円（込）
文・編集部

元ストーン・ローゼスのヴォーカリスト、イアン・ブラウンのソロ第1弾ついに登場。現在の心境がそのまま伝わってくる快作だ。アルバム全編を貫くトーンはあくまでもクールなグルーブ。サンプリング音やらループやら今の音をちりばめ、リズム重視のファンクな音となっている。音楽的な素養をすべて投入し、ばたばた作業して作り上げたらこんな多様な表情の作品になったという感じか。時には笑い、時には泣ける、彼の生き様がそのままストレートに表現された作品でもある。聞き手の心を高揚させた、あのささやくような声も健在だ。今作でも自らの決意を、かぼそい声に乗せて聞き手にそっと届けてくれる。そして、勇気づけてくれるのだ。

BOOK

横井軍平ゲーム館　横井軍平・インタビュー／構成　牧野武文

●アスペクト　●1400円　文・麻岳健二

あの任天堂の元製造本部開発第一部部長であり、任天堂を世界的なゲームメーカーに仕立て上げた立役者の1人。1966年の「ウルトラハンド」に始まり、「光線銃」、「ゲーム＆ウォッチ」、「ゲームボーイ」とホントに数多くのヒット商品を開発してきた人物なのだ。そんな横井氏へのロングインタビューをまとめたのが本書である。大学時代はモテモテ。モテすぎちゃって困っていた。なんて言葉を聞くと普通ならブン殴ってやりたくなるのだが、横井氏が言っているとなぜかそんな気持ちにならない。文章からひしひしと伝わってくる発想のすごさ（自分が面白いのだから、みんなも面白いはずだという自信！）、部下に対する思いやりなどに見られる人間的魅力、ついでに顔（若い頃の写真がなかなかのハンサム）と攻守揃った快男児なのだからホントにしょうがないかって感じなのだ。…うーん、でもなんかやっぱり一発くらいは殴りたくなってきた。スゴすぎるんだよな。

（昨年の10月、横井軍平氏は不慮の事故でお亡くなりになりました。故人の早すぎる死を悼むと供に深くご冥福をお祈りいたします）

SFバカ本<たいやき編>　大原まり子・岬兄悟編／岡崎弘明・東野司・伏見憲明・麻城ゆう・森奈津子・山藍紫姫子著

●ジャストシステム　●1600円　文・相原亨

ＳＦの本質はバカ話にある、との信念の下大原まり子、岬兄悟の夫婦ＳＦ作家コンビにより編纂されたアンソロジー。『たわし編』『白菜編』に次ぐシリーズ三冊目となるこの『たいやき編』だが、岬兄悟のあとがきによれば《バカ本第三弾は現代日本文学の最先端をゆく、現在もっとも活きのいい、そしてなによりもめちゃくちゃに面白い傑作アンソロジーになってしまいました》との自画自賛（？）ぶり。「バカＳＦ」という以外は、特にテーマを決めてはいなかったらしいが、結果として《「肉体そのもの」と「肉体をめぐる妄想」とでもいうべきテーマが、どの作品にも塗り込められているように思う》と大原まり子はあとがきに綴っている。ゲイライター伏見憲明や「やおい系」の山藍紫姫子、森奈津子といった特殊な分野の人たち（？）が、実はいかに優れたエンターテイナーであったかを知ることができた、という点で選者にとっては「目からウロコ」的な本でした。

東大オタク学講座　岡田斗司夫

●講談社　●1800円　文・相原亨

「オタク」というコトバに嫌悪感を抱く人たちの心根には、実は近親憎悪がかなり含まれてるんじゃないかとかねがね思っていたのだが、この本でいきなりそれが証明されてしまったような気がする。たとえばテレビのワイドショー番組に没入する人たちに対して「アホか？」と感じる人々は、あまねくオタク的要素を持っているということがこの本で明らかにされる。この本では、アニメやマンガ文化といったもののほかに、超能力やＵＦＯの存在を信じる人たちや、その人々の論拠のあやうさについてまで、冷徹にかつ面白おかしく分析が行われる。つまり、サブカルチャーを「絶対にメインにはなり得ないもの」と認めつつも、そのベクトルを眺め分析してしまうという、日本独自のディレッタンティズムこそが「おたく」の正体だということがほの見える、というのは偏見にすぎるだろうか？　いずれにしても心の病理から逃れ得ない現代人の実像を明らかにする快著だと思う。

ゲーム解放理論　長尾剛

ゲーム解放理論　長尾剛

●朝日ソノラマ　●1400円　文・麻岳健二

テレビゲームは文化である。しかも文化の主流となりえる資質も充分に持っている。テレビゲームは単なる娯楽ではなく、映画や音楽、アートなどと同様、もっともっと批評され、研究され、語られてもいいのではないだろうか？　と、まあこんな内容の本書。『ときメモ』、『ストⅡ』、『ドラクエ』という各ジャンルの代表的タイトルについて、作者なりの分析、批評を行っている。ゲームに疎い年長者のために細かな脚注もついており、これらのゲームをまったく知らない人でも読める点は○。各ゲームの分析も鋭く、なるほどと思わせるところも多数見られて、読み物として充分に楽しめる。が、しかし『ときメモ』から教育論まで話を広げてしまうのはいかがなものか。あまり話を大きくし過ぎると、テレビゲームに不信感を持っている人は逆に引いてしまうような気もするのだが…。
とは言っても作者のゲームに対する愛情はひしひしと伝わってきて、好感が持てる。

げーむじんが自信を持ってお薦めする新作ゲーム

NEW GAME

Writing Staff 大内めぐみ／梅沢鈴代（STUDIOあむ）木谷誠／滝和博／錦織正

BIOHAZARD 2

バイオハザード 2

98年1月29日 PS

◆カプコン ◆6800円(CD-ROM2枚組)

◆サバイバルホラー ◆1人プレイ

LEON'S SCENARIO ADA WONG

レオンシナリオ 登場キャラ エイダ・ウォン

行方不明になった恋人、ジョンを探しにやってきた。レオンと共に行動するが、一般人とは思えない射撃を見せるなど謎の多い女性。

目的はただ1つ…生き抜くこと

アメリカ中西部の小さな町、ラクーンシティー。ここで猟奇殺人事件が起きてから、2ヵ月が経とうとしていた。

クレア・レッドフィールドは音信の途絶えた兄を探して、ラクーンシティーを目指してバイクを飛ばしていた。ちょうど同じころラクーン市警に新しく配属されたレオン・S・ケネディもまたラクーンシティーへと向かう。そして、この町が再び新たな惨劇の舞台になろうとしていた…。

PSやSSで大ヒットを飛ばした『バイオ ハザード』が2になって帰ってきた。前作に比べ、すべてがパワーアップ！ 美しいグラフィック、練りに練られたシナリオなど、誰も経験したことのない究極のサバイバルホラーの誕生だ。はたして、ゾンビで溢れかえる町を脱出できるのか？

LEON S KENNEDY

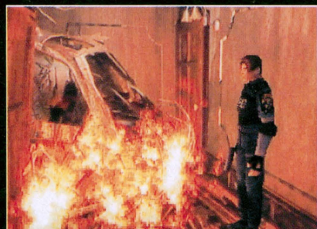
レオン・S・ケネディ

ラクーンシティーは完全に壊滅、ゾンビやクリーチャーの溢れる死の町となってしまったようだ。はたして、この町から脱出することができるのか？

BOMB!!

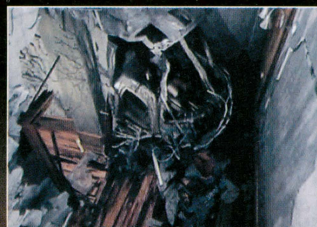
ZAPPING SYSTEM

【クレアでクリアしていない】

クレアでクリアしていないと、レオンが来たとき警察署内のヘリが燃えている

レオンだけではヘリの残骸を排除できないので、左の扉に進めない。

【クレアでクリアしている】

クレアでクリアしていると、爆弾でヘリを吹き飛ばしているので左にも進める

▼

ヘリが爆破してあるときは、左の手前にある扉に進むこともできる

シナリオの組み合わせ

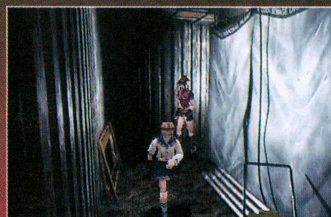
レオン1 ➡ クレア2

クレア1 ➡ レオン2

今回新しく加えられたシステムに、ザッピングシステムというものがある。これは一度クリアしたデータで次のゲームを始めたとき、先にクリアしたデータの影響により、シナリオが変化するというものだ。つまり先にクレアでクリアするときに破壊した障害物などが、次にそのデータを使ってレオンのシナリオをプレイしている時に最初からなくなっていたりするなどの変化がある。レオンもしくはクレアのクリアデータを使って始めたシナリオは、通常とは違うエンディングになる。つまり、レオンとクレアにそれぞれ2つづつ、計4つのシナリオが存在することになる。それぞれのエンディングは断片的なものなので、最低でも一度クリアした後に現れるもう1つのシナリオを含む2つのシナリオをクリアしなければならない。また、完全にストーリーを理解するためには、4つのシナリオすべてをクリアする必要がある。

CREA'S SCENARIO

SHERRY BIRKIN

クレアシナリオ 登場キャラ

シェリー・バーキン

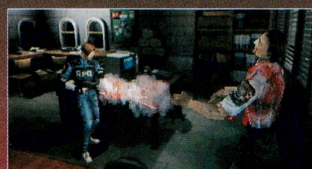
ラクーン警察でクレアが出会う少女。人見知りが激しく寂しがりやな性格。ひどくおびえていて、クレアの姿を見ても逃げ出してしまう。

CLAIR REDFIELD

クレア・レッドフィールド

WEAPON GRADE UP SYSTEM
【武器のグレードアップシステム】

今回登場する武器の中には、改造によってパワーアップできるものもあるぞ。例えばレミントンM870ブルドック。この武器はこのままでもそこそこの威力を持っている。しかし、改造してレミントンM1100に改造すると、さらに火花も派手になり威力も高くなる。そのかわり反動も大きくなるので、連射はできない。

■レミントンM870

武器を改造する前の攻撃。威力はそれなり、銃口から吹き出す火花も小さい

■レミントンM1100

武器改造後の攻撃。威力も強く派手。武器に合わせ、持ち方も変わっている

MONSTER'S ROOM

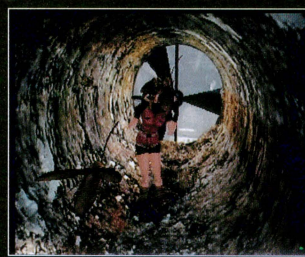
CROW
【カラス】

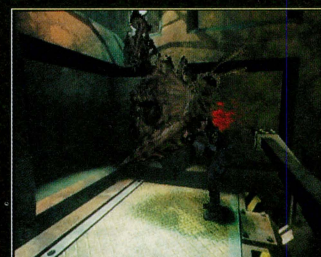
ZOMBIE DOG
【ゾンビ犬】

CREATURE
【リッカー】

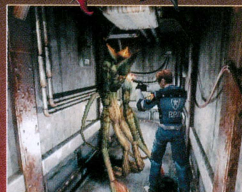
ALLIGATOR
【アリゲーター】

排水溝に生息している巨大ワニ。大きな口を広げプレイヤーに襲いかかる

LARGE ROUCH
【ラージ・ローチ】

通風口に登場する。群れで襲ってくるのでパニくること間違いなし！

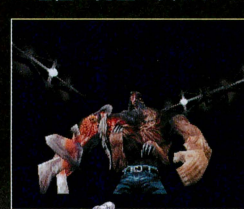
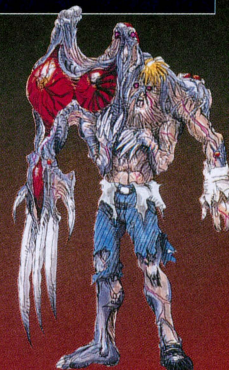
MOTH GIANT
【モス・ジャイアント】

羽ばたきながら攻撃してくる巨大な蛾。いかにも毒を持っていそうだが？

EVIEE
【イビー】

前作に登場した「プラント42」を元に改良された自立歩行型植物。

2本のツタを自在に操って攻撃してくる。動きは遅いがリーチがある

G
【G】

感染した生物を遺伝子レベルで変貌させる人工ウィルスの影響で変異した人間の姿。不死とも思える生命力、強靭な腕力を持つが、人間としての理性は完全に失われている。

いびつなほど発達した右腕を持っている。いかにも凶暴で強そうだ

腕の部分から徐々に変異が進んでいて、全身がG細胞に侵されつつある

TOMB RAIDER 2

トゥームレイダー2

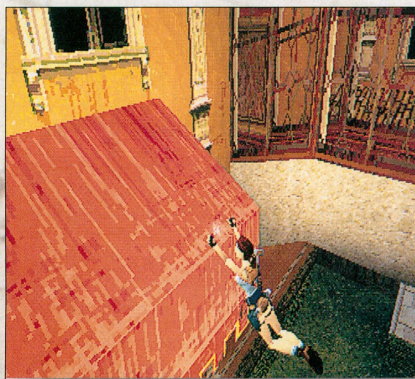
98年1月22日発売予定 PS	◆ビクターインタラクティブソフトウエア ◆5800円
	◆アクションアドベンチャー ◆1人プレイ

PERFECT ALL RANGE 3D ACTION 全方位完全3Dアクション

次々に繰り出されるトラップや襲いくる敵をかわしながら、複雑に絡み合った謎を解きあかす、アクションアドベンチャー。『トゥームレイダー』シリーズの特徴は、現実世界さながらの立体感あふれるマップと、高度なテクニックを要求されるアクションにある。

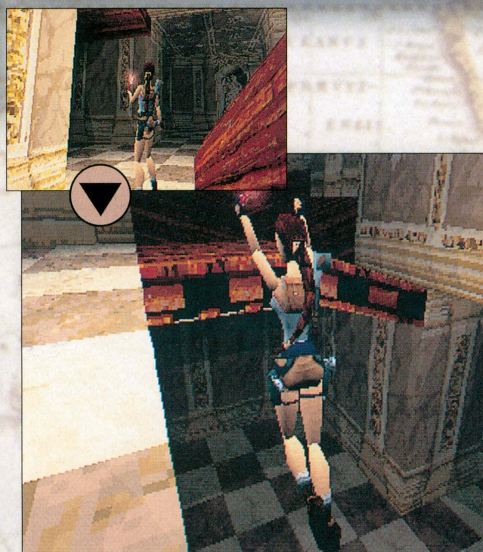
DYNAMIC LIGHTING SYSTEM ダイナミック・ライティング・システム

TOMB RAIDER 2 ACTION

レイラのアクションはどれも複雑で、マスターするまで相当手こずるはず。何度も何度も練習をして慣れていこう。

▲長距離ジャンプ LONG JUMP

長距離ジャンプの手順は、①歩幅合わせ②助走③ジャンプ④しがみつき。特に歩幅合わせは大切なので、必ず行うように癖をつけよう。まず、足場ぎりぎりまで歩いていき、そこから一歩下がるだけでOKだ

▲左右/バックジャンプ SIDE&BACK JUMP

通常ジャンプよりも、瞬発力が出る左右及びバックジャンプ。足場の狭い場所でのジャンプや敵を避けながらの戦闘時に有効だ。方法は簡単。ジャンプボタンを押すときに、方向キーを左右または後ろに押すだけだ

▲三角ジャンプ WALL KICK JUMP

より高い地点に到達するために用いる技。通常ジャンプの組み合わせで出せるアクションだが、タイミングがかなりシビア。バルトーリの隠れ家などで、じっくり練習しよう

◀ウォールクライミング WALL CLIMBING

足場がある壁ならば、指先とつま先の力だけでよじ登っていく。方向キーと×ボタンを押し続けるだけの簡単アクションだが、多用する技なので完璧に修得しよう

▲銃撃 GUN ACTION

人間からネズミまで、様々な動きをする敵が襲ってくる。戦うときは、どんな敵が相手でも常に一定の間合いをとることが大切だ。銃を撃ちながら、少しずつ後ろに下がっていくといいだろう

NEW GAME BOMB!!

前作を凌ぐスピードとアクション

全ボタンを駆使する複雑な操作方法に、最初は戸惑うかもしれない。だがその難易度は、「もう少し練習すればプレイできそう」という微妙なレベルの難しさで、さらにゲームにハマってしまうのだ。

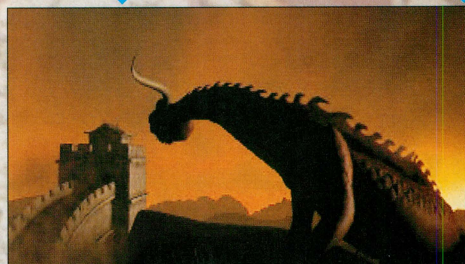
また、無責任なくらい自由度の高いマップにも驚かされる。360度、どの方向へも行ける気がするので、勘の悪いプレイヤーなら迷子になってしまうかもしれない。それでも楽しくて止められない。不思議な魅力を持ったゲームだ。

新アクションを追加！

STORY OF TOMB RAIDER 2

「魔剣サイアンで己の心臓を刺し貫いた者は、ドラゴンの魔力を得るだろう」

中国に古くから伝わる伝説である。

古代中国の皇帝はこの剣を保持していたらしいが、チベットの僧兵により奪取され、万里の長城奥深くに封印されたという。

この伝説の魔剣を入手するのだ。

TOMB RAIDER 2 ADVICE

常に慎重な行動が求められる、『トゥームレイダー』の世界。ここでは、プレイヤーにとっての基本注意事項をいくつかあげてみよう。

LOOK UP/LOOK DOWN
1.頭上／足元

冒険の世界には、様々なトラップが仕掛けられている。

足元が急に崩れたり、床に身体を貫くヤリが仕込んであったり…。ときには水路を遮るように矢が飛んでくることや、床が燃えていることさえある。

これらの陰険な罠をかわすために、常に足元を確認しながら進むようにしよう。

また、行き先に詰まったら上を見上げてみるといい。新しい道がそこに見つかるかもしれない。

全方向に進める、とても自由度の高いマップのくせに、どこへも行けなくなってしまうことが多いのもこのゲームの特徴。

そんなときは、とにかく見る。四方八方観察しまくる！ すると、意外なところに進むべきルートを見つけることができる。

SOUND
2.音

音も重要な攻略要素の１つだ。暗い場所や何もいないガランとした空間でも、足音や羽音が聞こえれば敵は必ず近くにいる。それは天井かもしれないし、壁一枚を隔てた隣の部屋かもしれない。とにかく、これらの音に気付いていれば、敵に不意打ちをくらわされずにすむのだ。また、巨大な罠なども、音によって知ることができる。

Lara's home

攻略にかかる前に必ず立ち寄ってほしいのが、トレーニング施設のあるレイラの家。中庭だけでなく、家の中に入ることも可能だ。異様に広い豪邸内には、室内プールまで完備されている。

WEAPON
3.武器

巨大なタイガーから小さなクモまで、このゲームに登場する敵はかなり耐久力に差がある。すべての敵をピストルだけで倒すこともできるが、よりスマートに戦うなら、相手の強さやスピードによって武器を使い分けるべきだろう。

ヒットマンなどの耐久力の高い敵にはショットガンなど破壊力の大きい武器を、ネズミなどの動きの速い敵には標準装備のピストルで十分だ。

また、種類によって弾丸が必要になるので、注意しよう。

SAVE
4.セーブ

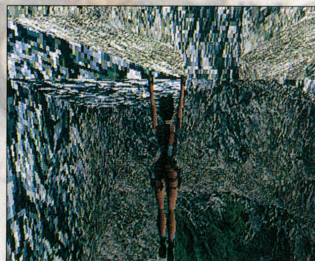
操作性の難しさや罠の巧妙さが原因で、レイラの死亡率はうなぎ登り!? 1つの難所をクリアしたら必ずセーブしておこう。

TOMB RAIDER 2
STAGE

ステージ3までの進行の流れと攻略ポイントだ。1つの謎を解くために、いくつもの仕掛けを攻略しなければならない。根気強く挑もう。

STAGE 1 The Great wall 【万里の長城】

万里の長城近くの亀裂より、洞くつ内部に潜入し、短剣が封印されている部屋へとたどり着くのだ。

ここは、息つく暇もないほどの怒濤のトラップ攻撃がレイラを襲うアクションステージ。操作方法に不慣れな人は、多用を強いられる長距離ジャンプに苦しむだろう。

STAGE 1 初めてのアイテムへ！

水たまりから上へと登り、行き先に詰まったら上を見てみよう。頭上に足場があるはずだ。ここに登るためには、まず上段との位置を合わせる。次に崖っぷちギリギリまで寄ってジャンプするのだ。位置合わせはかなりシビア

STAGE 1 最初の鍵は水の中

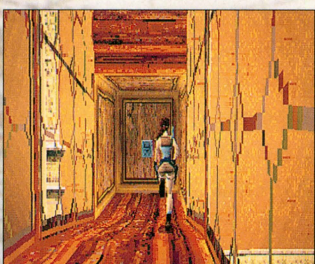
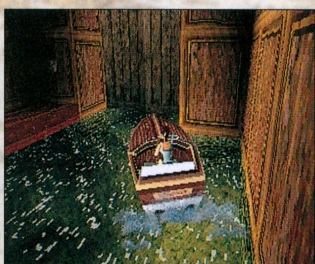
建物の入り口の鍵は、扉手前の崩れた足場から下に降りた場所にある水路に落ちている。狭い横穴に潜っていって手に入れよう。再び回廊へ戻るには、回廊沿い右端の小高くなった足場からよじ登るのだ

STAGE 1 まさに雨あられ！

一見何もない安全な水路に見えるが、実は無数の矢が飛んでくる死の水路だ。ここは、水路のいちばん左側に移動してから、壁の前でジャンプして、溝にしがみつきながら右に移動する。矢を射る音を注意して聞きながら進もう

STAGE 2 Venice 【ベニス】

バルトーリの隠れ家へと続く水路を通り、屋敷への侵入を試みる。途中の水路には、レイラの進行を阻む様々な仕掛けが施してある。しかし、これらの仕掛けの謎を解くヒントは一切ない。自力で仕掛けの構造を見破るしかないのだ。

敵は、ヒットマンや棍棒を持った用心棒などの人間タイプが多い。

STAGE 2 からくり屋敷の隠し扉

水路を泳いで、ボートの置いてある小屋へ行く。小屋の扉は閉まっているが、水中からなら侵入可能。小屋の奥にあるスイッチを押すと、水路の入り口に建っている家の3階にある隠し扉が開く

STAGE 2 ボート奪取！

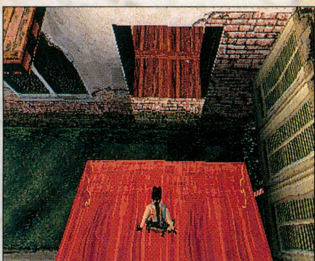
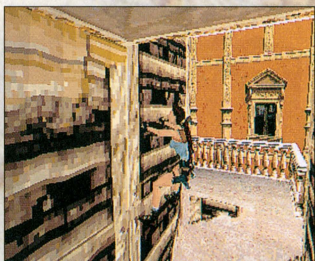
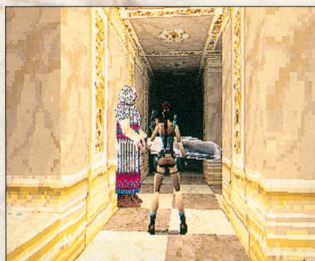
小屋に置いてあるボートは、今後の冒険の必需品となる。必ず手に入れるようにしよう。ボート小屋の扉は、小屋内部にある鍵穴を解除すれば開く。鍵は敵が持っているので、敵を倒したらアイテムを拾おう

STAGE 2 謎の空中扉

ボート小屋のスイッチで開いた扉を通って、隣の建物へと移動する。そこにはは今度はレバーがある。これを押すと、3件ほど離れた場所にある建物の空中扉が開く。この扉へは赤い屋根をつたって行こう

STAGE 3 Bartoli's Hicleout 【バルトーリの隠れ家】

いよいよバルトーリの屋敷である。だが、この建物は不可思議な造りになっており、普通の方法では奥深くへ入ることができない。通常ならば入り口だとは思わない場所——窓や天井、暖炉などもくまなくチェックしていこう。

ここも、敵は人間タイプが多い。

STAGE 3 鎧トラップをすり抜けろ

屋敷侵入に成功したレイラを、調度品に見せかけた鎧が襲う。刀を降ろすタイミングを見定めて、下をかいくぐるように走り抜ける。一気に突っ走るよりも、1体1体確実にかわそう。鎧トラップの先には扉を開くレバーがある

STAGE 3 ベランダへ行くにもひと苦労

隠れ家には、なぜか階段がない。2階へ上がるのも三角飛びで。廊下の邪魔なブロックを押してどかしたら、崩れかけた壁の方向へジャンプ。むき出しになっている建材を足がかりにして、ベランダへと進むのだ

STAGE 3 簡単に見えるけど、超ムズ

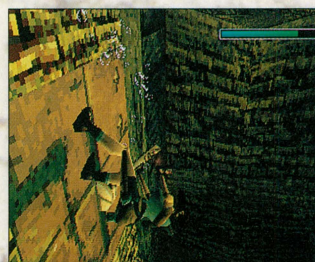
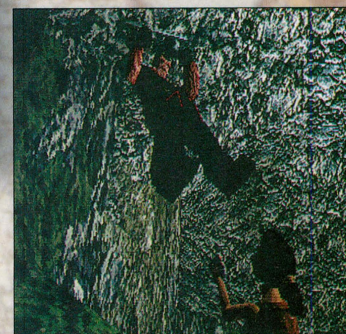
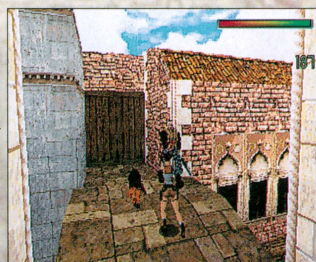
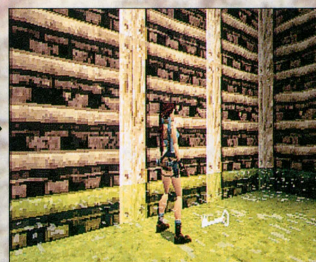
鎧トラップのレバーで開いた、1階の隠し通路。ここへ行くためには、2階のベランダから向かいの建物の屋根に飛び移り、そのまま屋根づたいに進むしか方法がない。さらに屋根から廊下へ飛び移るのだが、これが至難の技！

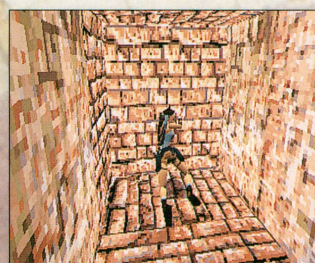
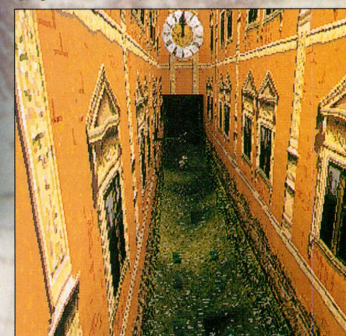
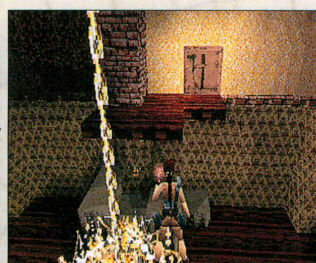
NEW GAME BOMB!!

STAGE 1
巨岩ゴロゴロ!?
ここからノンストップのトラップ地獄が始まる。この通路へ入ると、左手から巨大な岩が転がってくる。当然、右手の通路へ逃げるわけだが、通路の先の床には槍が仕込んである。ある程度走ったら、長距離ジャンプだ

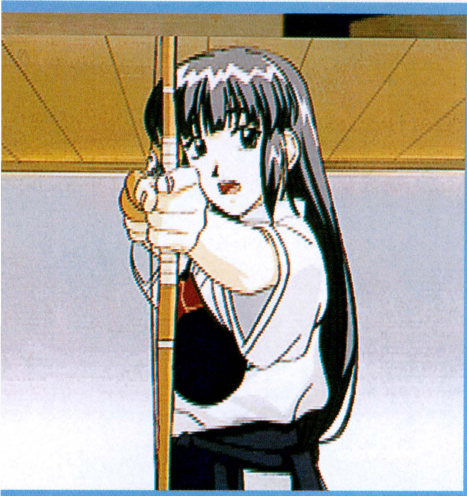
STAGE 1
崩れる床と刀のダブル攻撃
足元が崩れる通路なので一気に駆け抜けるしかないのだが、横から巨大な刀が襲ってくる。走りながら小ジャンプでかわそう。タイミングを覚えて、リズムにのっていくと、案外簡単にクリアできるかもしれない

STAGE 1
短剣は目前！　だが!?
滑車ですべり降りると、そこはサイアンの封印されている部屋である。だが、扉は固く閉ざされており、中に入ることはできない。レイラは、扉の鍵をイタリアのカルト教団指導者・バルトーリが持っていることを知る

扉の向こうに伝説が眠る

STAGE 2
順番が大切！　水門トリック
水位の変化を利用した面倒な仕掛けだ。まずは左手の部屋に入り、レバーを下げる。これで扉の向こうの水位を上げ、空中のレバーを操作できるようにする。レバーを下げると外への扉が開く。その後、最初の部屋のレバーを戻すのだ

STAGE 2
行ける場所は全部行こう！
赤い屋根をつたって、水路をまたぐ橋まで移動する。橋に来ると、いきなりヒットマンやドーベルマンに襲われる。彼らを倒すと、路地の奥にある家の鍵を入手できる。家の中には、またまたレバーがあるのだ

STAGE 2
絶対必要！　超重要な鍵
床が水位より低い位置にある変わった構造の家だ。ここで新たな鍵を入手できる。この家の扉は、ずっと離れた場所にある家の中のレバーを下げれば開く。家に入るときは、ヒットマンを倒さなければならない

水路の終わりに新たな道が開く

STAGE 3
屋敷の中の焚き火付き水路
暖炉の壁は、押し込めるようになっている。かなり奥までぐいぐい押していくと、裏通路のような場所に出る。その先にはなぜか地下水路が！　しかも床板に火!?　ここはどこ???
水路を越えると、食堂に出る

STAGE 3
シャンデリアを伝って…
食堂の上のシャンデリアに飛び移る。シャンデリアはちょうど階段のような配置になっていて、梁の上まで行くことができる。このシャンデリアの2段目から右へジャンプした壁に、扉を開くレバーがある

STAGE 3
壁の意味ありげなレバー
シャンデリアを上り切ると、太い梁がある。梁の上に登って見渡すと、さらに開けた足場が見える。ここから隠れ家の中心部へ渡ることができるようだ。そこでレイラを待ち受ける新たな試練とは…！

そしてレイラは次の舞台へ向かう

センチメンタルグラフティ
Sentimental Graffiti

98年1月22日 SS

◆NECインターチャネル ◆初回限定2枚組版7500円
◆恋愛シミュレーション ◆1人プレイ

途切れた思い出の続きをもう一度…

懐かしいあの娘と再会し、もう一度恋を育むというのが、この『センチメンタルグラフティ』だ。

物語の発端は、引っ越し続きの主人公が、差出人不明の手紙を受け取ったこと。彼はその差出人を探して、かつての同級生を訪ねる旅に出るのだが…。

プレイヤーは主人公となって女の子に会いに行き、彼女のハートを射止めるために奮戦する。全国に存在する12人の同級生たちはいずれも魅力的なので、誰を選ぶか非常に迷うところだ。

まず目的地へ出かけ、女の子に会おう。次からはデートを重ねて、思い出をどんどん増やしていくのだ

女の子とデートを重ねていくと、イベントが発生することも。彼女との親密度を上げるチャンスだ！

これがゲームシステムだ!!

まず目的地へ!!

まず女の子がいる場所へ出かけるところからスタート。全国マップで行きたい場所を選択すればOKだ。ただし所持金や行動力により、行動範囲が制限される場合もある。長距離を移動する時は、特に注意しよう。

普通は電車で移動。ヒッチハイクなども使えるのだ

各地には名所がある。関連したイベントも発生するぞ！

出会ったらデート

女の子と感動の再会を果たしたら、電話でデートの約束を取りつけるのが次のステップ。女の子との重要なイベントは、主にここで発生する。デートを繰り返せば親密度もアップしていくので、こまめに約束しよう。

デートするには、まずアポを取る。後は約束の日時に現地へ向えばOK

遠藤 晶
AKIRA ENDOU

バイオリンの腕前はかなりのものだが、準優勝が多いのに不満を感じている。かなりハッキリものを言うタイプで、時に大胆な行動を取る。

長崎へ行けば、彼女と再会することができるぞ

恋する心が時には彼女を大胆にすることも…

長崎

福岡 松岡千恵
CHIE MATSUOKA

バンドのボーカルとギター担当で、地元では結構人気がある。かなり気が強い性格だ。主人公とは中学3年の10月頃、同じクラスだった。

広島 七瀬 優
YUU NANASE

大人びた感じの、ちょっとミステリアスなタイプの女の子。旅行が大好きで、自分の行ったことのない場所に強い関心を持っている。

香川 杉原真奈美
MANAMI SUGIHARA

体が弱く活発なほうではないので、人づき合いは苦手。感受性が豊かで、相手の気持ちを思いやることができる、優しい性格をしている。

大阪 森井夏穂
KAHO MORII

いつも元気で、陸上部に所属しているスポーツ少女。実家のお好み焼き屋でバイトして、シューズ代などを稼ぐしっかりした面も持つ。

せつなさシステムとは!?

主人公に対するせつない思いを「せつなさ」というパラメータで表したシステム。「せつなさ」は1日ごとに増えていき、デートすることによって低下する。女の子との親密度がアップすれば、「せつなさ」の上昇速度もアップするのだ。このパラメータが高いと、女の子とデートしたときに、イベントの発生率が高くなる。また重要なイベントは、「せつなさ」が十分に高くないと発生しないのだ。「せつなさ」が低いキャラクターはある程度高くなるまで様子を見て、高いキャラとデートするのがゲームの賢いプレイ方法。ただ、あまり多くの女の子とつき合わないように。

イベント炸裂!!

「せつなさマップ」には、現在女の子がどのくらい「せつない」状態なのかが表示される。ハートが大きく赤い状態になったら要注意だ

デメリットも有

「せつなさ」が限界を超えると「せつなさ炸裂」状態となる。放っておくと行動力が低下していくので、早めの関係修復が必要だ。電話は通じなくなっているので、現地まで出向いて女の子を探さなければならない。とにかく謝るのだ。

「せつなさ炸裂」になると、無言電話がかかってくる。これを聞くと行動力ダウン

炸裂状態になると、せつなさマップ上のハートマークが石化し、ひび割れてしまう

山本るりか
RURIKA YAMAMOTO

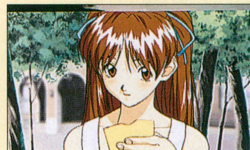
明るい性格で親しみやすく、異性も含めて友人は多い。その反面、友人関係より先に進むのはなかなか難しいようだ。過去に何かあったらしく、ウソをつくのを極端に嫌う。

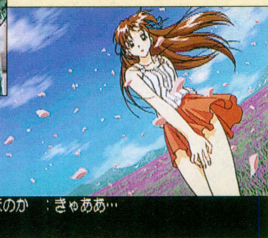
コンビニをはじめ、いろいろなアルバイトをする活発な女の子。異性の友人も多い。だが、親密な付き合いとなると…

名古屋

沢渡ほのか
HONOKA SAWATARI

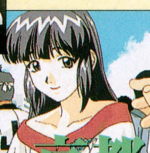
動物や花などを愛する、心優しい性格をしている少女。同性の友人からは慕われているが、異性と話すときはあがってしまう。そのため自分の気持ちを伝えられない。ただ主人公とはうまく話ができるようだ。小学6年の10月から3月までを主人公とともに過ごした。

北海道へ行けば、彼女と再会できる。遠いので行動は計画的に

札幌

男子との付き合いが苦手な彼女も、接し方次第で打ち解けられるぞ

綾崎若菜
WAKANA AYASAKI

古都のお屋敷に住んでいる、古風な雰囲気のお嬢様。物腰の柔らかな、落ち着いた性格をしている。密閉された暗闇が大の苦手。

京都にいた時、同級生だった彼女。典型的な大和撫子

彼女は世間のことに疎いので、積極的にいこう

京都

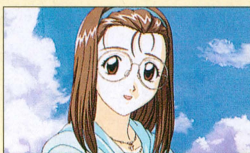
保坂美由紀
MIYUKI HOSAKA

美術部に所属しており、色彩感覚に優れた少女。真面目な性格だが、カタブツという訳ではない。実家を継ぐか、大学へ進学するかで悩んでいる。

金沢

安達妙子
TAEKO ADACHI

主人公と幼なじみの女の子。面倒見が非常によくて親切な性格。料理や裁縫など家事全般が得意だ。実家の酒屋を手伝うなど、とにかく働き者。

青森

星野明日香
ASUKA HOSHINO

流行に敏感な、筋金入りのミーハー娘。話題になっているものはすぐに試したがる。現在は制服がかわいいと評判のレストランでバイト中。

横浜

永倉えみる
EMIRU NAGAKURA

感情表現の豊かな、ちょっと子供っぽいタイプの女の子。オカルトが大好きで、オカルト研を作って部長におさまっていたこともある。

仙台

AZEL™
アゼル ーパンツァードラグーンRPGー
PANZER DRAGOON RPG

98年1月29日
SS

◆セガ・エンタープライゼス ◆6800円(CD-ROM4枚組)
◆ロールプレイング ◆1人プレイ

あのシューティングの名作がRPGに!!

セガサターン黎明期に発売された名作3Dシューティングゲームが、RPGとなって登場する。

ムービーはCGで描かれ、ゲームのいたるところにイベントが存在するので退屈することなく遊べる。ドラゴンの背に乗って飛行するという浮遊感覚も健在で、帝国兵器や攻性生物との迫力のあるバトルを楽しめる。今回はシリーズの集大成的な作品で、様々な謎が解明されるのだ。

オープニングやイベントシーンにはCGで描かれた美しいムービーが使用されている。ドラゴンに乗って壮大な世界へ飛び立とう

ドラゴンの背に乗って戦う!!

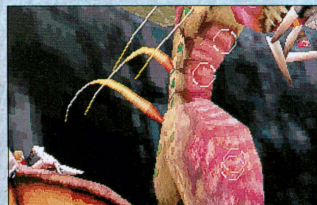
Battle AZEL PANZER DRAGOON RPG
コマンド方式となったバトルはこう戦え!!

【自分で攻撃】

主人公・エッジが銃を手にして戦う。敵の一点を集中して攻撃することができる。敵の数が少ないときや、敵の弱点などがハッキリわかっているときに有効な攻撃方法。ムダな所を攻撃せずに、そこに狙いを定めた方が賢明だ。

敵の弱点などを狙って攻撃するのが有効

【ドラゴンで攻撃】

ドラゴンのホーミングレーザーで敵と戦う。狙いを定める必要がないのと、複数の敵を攻撃できるのが利点だ。大量の敵が襲ってきたときや、一気に複数の敵を撃破したいときなどに使用すると効果的な攻撃法。

敵が多いときに使えば威力を発揮する

Point 1 敵の弱点をつけ!!

敵の中には弱点をもつものがある。敵の体の上に「WEAK」という赤い文字が表示されれば、そこが弱点だ。
そこを重点的に狙えば、簡単に敵を倒すことが可能。

「WEAK」の表示が出たら、そこを狙え!

Point 2 安全地帯で戦え!!

プレイヤーは敵の前後左右に回り込むことができる。敵の攻撃はその位置取りで異なってくる。レーダーで赤く表示されている部分が攻撃を受けやすい危険な位置だ。

安全な場所へ移動するのも戦略の一つだ

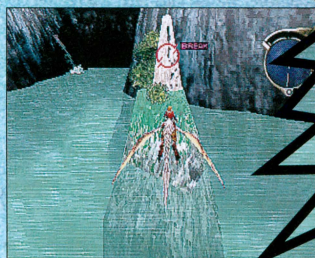
NEW GAME BOMB!!

Lock on Communication SYSTEM

AZEL PANZER DRAGOON RPG

『ロックオンコミュニケーションシステム』とは？

このゲームでは、行動はすべてロックオンで行うことになる。見たいものや話したい相手をロックオンして決定ボタンを押せば、その状況にあった行動をとってくれる。画面にターゲットサイトが反応すれば、そこは調べることができる場所ということ。アイテムなどが手に入る場合もあるので、こまめにロックオンして調べておきたい。

ロックオンで調査可能に。貴重なアイテムを入手することもあるのでこまめに調べよう

洞窟などに侵入するときもロックオンを行わなければならないのだ

Opening

AZEL PANZER DRAGOON RPG

オープニングで語られる冒険の序章

主人公のエッジは帝国のある発掘所に配属された傭兵の１人。この世界では旧世紀の遺物とされる、攻性生物という危険な生きものが人間を脅かしていた。

ある日、エッジの発掘所で、掘り出された攻性生物が暴れ始めた。エッジたちは帝国の正規軍に援軍を要請しつつ、応戦に出る。そして攻性生物との戦いの中で彼は、謎の少女を発見するのだった。

攻性生物に襲われるエッジたち。敵との戦闘のさなか、謎の少女を発見する。一体何者なのか!?

この少女は!?

裏切り、反乱、そして…

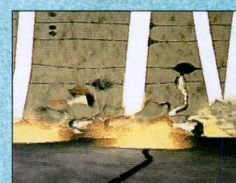
攻性生物をなんとか撃退したエッジたちだったが、今度は帝国軍に反旗を翻した部隊の襲撃を受けてしまう。彼らは発掘所で発見された謎の少女を奪いに来たのだ。仲間は次々と殺され、エッジ自身も谷底深くへと転落してしまう。

到着したクレイメン艦隊は、発掘所の兵士たちを攻撃！　反乱が起きたのだ！

謎の少女が埋まった遺跡を回収する反乱軍

Meet the DORAGON

■ドラゴンとの運命の出会い

谷底へと転落したエッジだったが、なんとか生き延びる。しかし彼を待っていたのは、攻性生物の群れだった。窮地に陥るエッジを謎のドラゴンが救う。エッジとドラゴンの旅立ちが今、始まる。

ドラゴンに救われるエッジ

冒険は続く…

立体忍者活劇

天誅

98年2月26日発売予定
PS

◆ソニー・ミュージックエンタテインメント◆5800円(予価)
◆アクションアドベンチャー◆1人プレイ

この世で裁けぬ見えない悪を、闇の刃が斬り裁く!!

忍者が活躍していた時代を舞台としたアクションADV。プレイヤーは忍者「力丸」か、くノ一「彩女」となり、悪の奉行などを相手に闇の裁きを行う。人の動きを取り込む技術「モーションキャプチャー」の採用により、リアルな動きを実現している。

勝っても負けても 哀しき宿命の草の者

忍者は闇の世界で生きる者。ゆえに、いかに手柄を立てようとも表舞台で評価されることはない。任務が成功すれば、さらに過酷な任務が待ち受けている、そういう世界なのだ。そして任務の失敗はすなわち「死」。その死は誰にも弔われることはない。「死して屍拾う者なし」だ。忍者の背負った宿命は哀しい。

任務に失敗すれば、命を失うのは自分であることを忘れるな

相手の屍が自分の足元に転がる。しかし、油断は禁物だ!!

潜入…そして戦い!!

忍者は超人!! その秘技の数々

忍者といえば、やはり超人的なアクション。ゲームでも様々な動きで、ハデなアクションを見せてくれる。屋根の上を身軽に走り抜けたり、手裏剣を放って敵を倒すなど、状況に合わせて華麗に、そしてすばやく任務を達成しよう。

手裏剣

壁歩き

屋根走り

ぶら下がり

危機はこうして切り抜けろ

敵に見つかってしまうと、生死を賭けた斬り合いとなる。当然ここでも忍者の体術が重要となってくるのだ。敵に囲まれてしまっても忍者なら大丈夫。すばやく体を回転させて包囲網を突破したり、煙幕を張って敵の目をくらますなどして逃れよう。

回転回避

煙幕

NEW GAME BOMB!!

スーパーロボットスピリッツ

戦え鋼鉄の戦士たちよ！

◆バンプレスト ◆7800円
◆対戦格闘アクション ◆1～2人プレイ

地球の平和を守るスーパーロボットたちが、それぞれの想いを胸に戦いを繰り広げる対戦格闘ゲーム。ダンバインやボルテスVなどおなじみのスーパーロボットからオリジナルのロボットまで多彩な顔ぶれで登場するのが魅力だ。

ロボットにはそれぞれに背景が設定してあり、各々の目的のために侵略者エアロゲイターに挑む。ロボット固有の必殺技も用意され、迫力のバトルが期待できるぞ。

スーパーロボット同士の夢の対決が実現。自らの特性を活かして戦え!!

激突あるのみ!!

スーパーロボットが目白押し！

プレイヤーが最初に選択できるスーパーロボットは7体。プレイしていくうちに使用できるロボットが増えるという仕組みなので、非常に楽しみだ。

ロボット選択画面はこんな感じ。好きなロボットを選んで戦おう

破乱万丈が搭乗した巨大ロボット。強大なパワーで相手を粉砕するぞ!!

無敵鋼人ダイターン3

日輪のかがやきを恐れぬのならばかかってこい！

大技でフィニッシュだ!!

ロボットにはそれぞれの戦い方がある。もちろん各ロボット固有の大技もたくさん用意されているので、チャンスがあればガンガン使っていこう。

ボルテスVのグランドファイヤーが炸裂だ。激しい炎で相手を倒せ!!

父さん見ていてくれたか

ライバルロボットも登場!?

ストーリーが進むと、強力なロボットも登場してくる。いわゆるライバルキャラだ。特にマスターガンダムはパワー、スピードともに優れた強力な敵としてプレイヤーを悩ませるはず。

『機動武闘伝Gガンダム』に登場した、強力な敵キャラだ

画面いっぱいに映し出される渋谷の街は、息をのむほどリアル。この場所のどこかで、人知れずドラマが生まれているのだ。それこそ、人の数だけ…

98年1月22日
SS

◆チュンソフト ◆5800円
◆サウンドノベル ◆1人プレイ

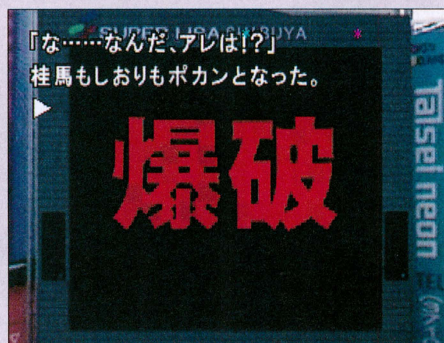
渋谷を舞台にした8人のストーリー

主人公選択画面。カーソルのない人物は顔がわからないようになってる

『弟切草』『かまいたちの夜』に続く、チュンソフトのサウンドノベル第３弾は、街をテーマにした意欲作。渋谷という開かれた空間を次々と行き来する人間たち。彼らは、知らず知らずのうちにどこかで関わっているかもしれない。そんな偶然のおもしろさを、ゲーム上で実現しようというのが、この作品だ。主人公は全部で８人。個人個人にストーリーはあるが、喫茶店で、路上で、彼らの物語は一瞬だけ交差する。

爆破犯人を探せ！●雨宮桂馬の場合

「な……なんだ、アレは!?」
桂馬もしおりもポカンとなった。
爆破

オーロラビジョンに映る爆破犯人の予告！ だが、桂馬以外に本気にした人はいなかった…

オタク刑事奮闘記

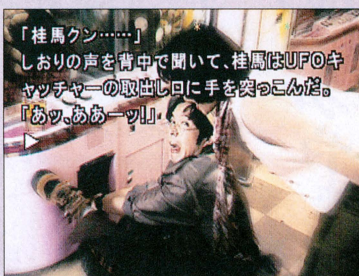
雨宮桂馬は、警視庁渋谷中央署生活安全課少年係の刑事。だが、ノートパソコンを持ち歩き、ゲームセンターでゲームに興じる彼に、ついたあだ名は「オタク刑事」。そんなある日、渋谷のオーロラビジョンに「爆破予告」が映し出された！ イタズラか、それとも本気か？ そして犯人の正体は!? オタク刑事・桂馬が謎に挑む。

ゲームセンター好きの桂馬は、勤務中に遊んでしまうこともしばしば

実写でさらにドラマがリアルに

実在の街を舞台にする今回は、前作までと違い、グラフィックはすべて実写を採用している。その数、なんと約6000枚。そのかいあって、渋谷の街は、細部までリアルに表現されている。ゲームをプレーした感覚は、まさにドラマそのもの。その点は次週を待たないテレビドラマを目指したいという、制作者の思惑通りだ。

どの主人公を選択しても、ストーリーは10月11日に開始され、15日に終了する。つまり、同じ時間、同じ空間に、複数のストーリーが混在する。このゲームの真の楽しさは、１人のキャラクターをクリアした後、別の主人公でプレーしたときにわかるのかもしれない。

登場人物にも実写を使うことでリアルさが増し、第１作、第２作以上の臨場感が。まるでドラマを見ているようだ

高峯隆士のストーリーから。久しぶりに家に戻った隆士は思わず父を殴ってしまった。家族の間に緊張が走る

登場人物400人!!

ゲーム中に登場する登場人物の数も半端じゃない。８人分のストーリーが混在していることを考えても、これまでのゲームでは考えられない規模だ。見覚えのある人物がどこかにいたら、忘れずにチェックしよう。

NEW GAME BOMB!!

NAMCO ANTHOLOGY 1

発売日未定 PS

◆ナムコ ◆価格未定
◆バラエティゲーム ◆1～2人プレイ

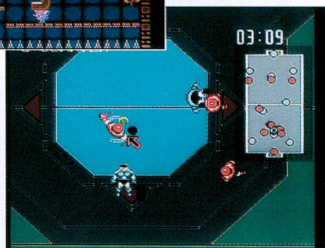
ナムコアンソロジー

忘れ得ぬ、あのタイトルをもう一度！懐かしの名作がここに復活!!

プレイステーションにアーケードの名作を移植し、好評を博したナムコが、今度はファミコンやメガドライブの名作を完全移植。今回は、特にファンの要望の多かった『スターラスター』『バベルの塔』『レッスルボール』『覇王の大陸』の4タイトルを収録している。

また単なる移植にとどまらず、プレイステーション用にアレンジされたアレンジバージョンも追加され、遊び応えのあるものに仕上がっている。

ファミコンのパズルゲームの名作『バベルの塔』が、PSでついに復活するぞ！

ルール無用のバトルロイヤルが繰り広げられる『レッスルボール』が楽しめるぞ！

オリジナル&アレンジ 2つのモードを用意

オリジナルモード
ORIGINAL MODE

昔の画面そのままを完全移植したオリジナルバージョン。かつてそのゲームにハマったことのあるプレイヤーなら、まさに感動すること請け合いだ。シンプルさが魅力。

『スターラスター』は様々な要素が詰まったシューティングゲームだ

『覇王の大陸』は、かなり本格的な内容のシミュレーションゲーム

アレンジモード
ARRANGE MODE

プレイステーションの能力を生かして、画面をリニューアルしたアレンジバージョン。それぞれを単独で発売してもいいのではと思わせるほど、クオリティが高い。

アレンジモードでは3Dポリゴンが駆使されている。立体的で迫力満点

『覇王の大陸』も、一見まるで別のゲームのように見える。単なる移植ではない

収録4タイトルはコレだ!!

【スターラスター】 85/12/7 FC

マップ上に存在するすべての敵を撃破しながら敵の本拠地を探し、これを破壊する3Dシューティング。マップ上のどの敵から倒していくかなどの戦略的要素や、敵の本拠を探すアドベンチャー的な要素などが満載の名作。

【バベルの塔】 86/7/18 FC

バベルの塔の内部で、各フロアごとに設けられた出口を探していくパズル&アクションの名作。フロア内にある階段状の石を組み替えて、出口への道を作るのだ。行く手をはばむ敵なども登場し、かなり手応えのある一本。

【レッスルボール】 91/2/8 MD

サッカーやラグビー、アメリカンフットボールの他にプロレス風の格闘技要素まで盛り込んだ、超過激スポーツゲームだ。飛び蹴りなどで相手を倒してボールを奪い、タッチダウンすれば得点。なんとも豪快な一本なのだ。

【覇王の大陸】 92/6/10 FC

原題は『三国志Ⅱ 覇王の大陸』。その名の通り、三国志の世界を題材にしたシミュレーションゲームだ。命令書で自国の内政を行い、戦争で領土を広げる。戦闘時には陣形を選択できるなど、マニアも納得の本格派だ。

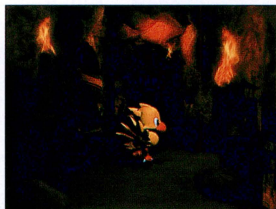
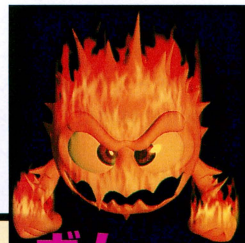
もお〜っっ! チョコボがカワイすぎる!

発売中 PS	◆スクウェア ◆6800円
	◆ダンジョン型RPG ◆1人プレイ

『FF』シリーズ最新作は、シリーズのマスコット的存在のチョコボが主人公として登場。ゲームは『トルネコの大冒険』や『風来のシレン』で人気のダンジョン型RPG。チョコボや、そのほかの人気キャラが、不思議なダンジョンをところ狭しと暴れ回るぞ。魔法やアイテムなども、『FF』特有のものが登場。敵モンスターも歴代のモンスターで固められていて、『FF』シリーズファンも納得の出来映えだ!

チョコボ

ご存知『FF』シリーズのNo.1アイドル! ついに主人公の座を射止めたぞ。さらに、3Dになってカワイさ度も200%アップ!!
今回はクラとツメで装備を固め、不思議なダンジョンに挑戦、レアアイテムを探す冒険に向かうのだ

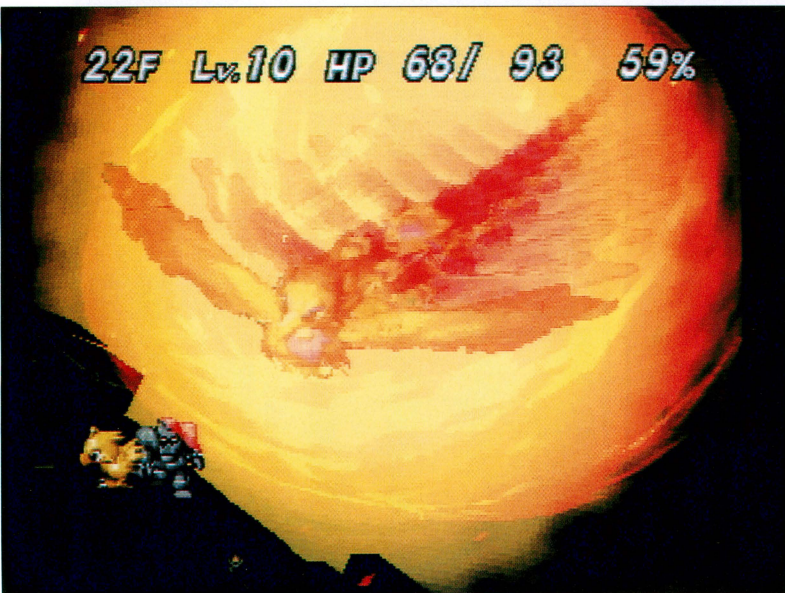
イメージCGを紹介。ダンジョン内を探険するチョコボ

トイレの中で驚いているゴーレム。チョコボがのぞいてしまった!?

ボム

これまた『FF』シリーズ常連さんのボム。不思議なダンジョン第1弾の『トルネコの大冒険』に出てきた爆弾岩のように、誘爆してせっかく育てたアイテムを奪ってしまうイヤなヤツになるのかな?

マリオネイター

『FF』シリーズでは久しぶりの登場になるマリオネイター。凶悪な攻撃とは裏腹に、かなり愛敬のある顔になっている。今回は遠距離で放つ光の攻撃と、近距離のカラスを使った攻撃を仕掛けてくるぞ

黒魔道士

いつもはパーティーに欠かせない、心強い味方の黒魔道士だが、今回はチョコボの敵として登場するぞ。サンダーなどの強力な魔法を連発する、手ごわい相手になりそうだ。体力が低いはずなので、速攻で接近し、攻撃したほうがいい

NEW GAME BOMB!!

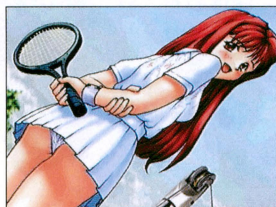
放課後恋愛クラブ
― 恋のエチュード ―

1月15日 SS

◆キッド ◆通常版6300円・初回限定版6800円
◆恋愛シミュレーション ◆1人プレイ

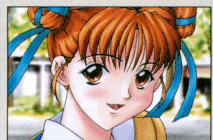
気軽にステキに恋愛したい!

パソコンで大ヒットをした人気ゲームがサターンに登場だ! まじめに恋愛したいけど、きっかけなんてわからない、だから出会いはより気軽に…。そんな思いから発足したのが、恋愛クラブだ。

このゲームは女の子との会話を楽しむ恋愛シミュレーション。プレイヤーは12人の女の子と会話して、話が合ったらその後「おでかけ」したり、週末に「デート」を楽しむことができるのだ。

ローアングルに男心がくすぐられる。チラリズムとは男が求める永遠のテーマではないでしょうか?

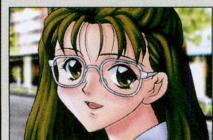
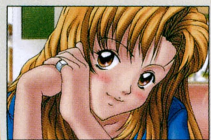
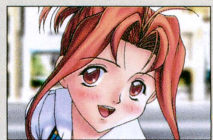
雛子ちゃんとラブラブ。こんなにステキな女の子とデートができるなんて。目頭熱いです

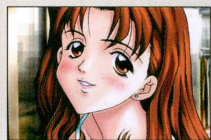
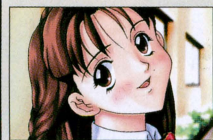
早苗
一見物静かな印象の早苗。しかし、その内には情熱と優しさを秘めている。紅茶が好きで凝っているらしい。

ななせ
いつも元気な後輩のななせ。一目惚れした主人公だけを目当てに、恋愛クラブに入会した。

雛子
主人公の友だち、小太郎のお姉さん。おっとりした性格で、年下からも「かわいらしい」と言われてしまう。

和美
主人公の友だちの威明と幼なじみのお気楽少女。男まさりの活発な性格でカラオケが大好き。

椎那
早苗の親友で、体操に情熱をかたむけるスポーツ少女。早苗が恋に悩む姿を見て、恋愛を意識するようになる。

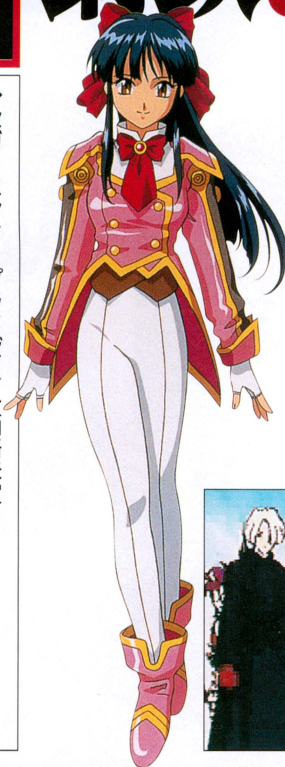
むつみ
ななせのお姉さんで、ちょっとおとなしい女の子。絵本作りが好き、という少女趣味な素顔を持つ。

加奈未
見た目はコギャル風の格好でわがままそうだが、その中身は実は意外に乙女チックだったりする。

倫子
主人公たちの通う杜陽学園のアイドル的存在。有名な女流作家の一人娘で母親を尊敬している。

端穂
良家の子女で、地元の教育大学に在学し、教師を目指している。家庭教師のバイトが縁で恋愛クラブへ。

操
恋に旅行にグルメにエステ、流行やおもしろいものには目がない。遊び人タイプだが、実はしっかりもの。

杏奈
操に憧れている、とってもおマセさんな中学2年生。いつも操を意識して、背伸びしている。

歩
自分らしさにこだわる個性的な女の子。バンドのメンバー探しのために恋愛クラブへ入会した。

サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～

98年春発売予定
SS

◆セガ・エンタープライゼス ◆価格未定
◆ドラマチックアドベンチャー ◆1人プレイ

鋼鉄乙女再臨!!

昨年秋に発売され、爆発的人気を獲得したアドベンチャーゲームの第2弾。悪の秘密組織「黒鬼会」との戦いを描きつつも、いろいろなタイプの女の子をとりそろえ、プレイヤーである隊長・大神一郎との恋愛要素を色濃くとり入れている。

基本的なシステムは前作を継承するが、プレイヤーのリアルタイムの動作が反映されるLIPSシステムを導入。それに新キャラクターも登場するので感情移入しまくりだ。それにしても、こういうタイプの人気作品で、これだけ早く第2弾を出した作品ってないのでは？ それだけでも高く評価すべきことだろう。

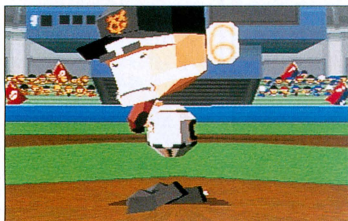
前作で活躍した『帝国華撃団・花組』の6人のメンバーは、もちろん全員登場。彼女たちのその後も、オープニングで描かれるはず

右が、花組新メンバーのソレッタ・織姫、左が同じくレニ・ミルヒシュトラーセ。褐色の肌が印象的なソレッタは、イタリアの名門貴族出身。レニはドイツ出身で、なんと男の子なのだ！

プロ野球チームもつくろう！

98年2月発売予定
SS

◆セガ・エンタープライゼス ◆5800円
◆スポーツ育成シミュレーション ◆1人プレイ

球団のオーナーになって最強のチームを目指せ！

ゲームに登場する選手は全員二頭身で登場。これがまた似ているのだ

プロサッカークラブに続いて、今度はプロ野球チームを作るゲームが誕生した。実在する12の球団のどれかのオーナーになり、戦力面だけでなく、経営面からもチームを強化する。球団の名前を変更することも可能なので、新チーム設立の気分も味わえるのだ。

チームを強化し、球団を活気づかせるには経営面も大切。財テクで資金調達

チームを大胆改造

一度オーナーになれば、チームに関してはやりたい放題。チームを地元都市に誘致したり、高額トレードで他球団の好きな選手を強引に引っ張ってきたり…。ただし経営難でチームが破綻しない程度に。

チームを選択すると、名称変更画面になる。チームの名前を残すか、残さないか。好きなチームであればあるほど、難しい選択だ

キャンプで戦力アップ

シーズンオフには、もちろんキャンプも用意されている。ただし、球団の資金に応じた場所へしか行けない。地道な経営努力が、結局はチーム強化へとつながっていくのだ。

現在の資金は1億円…。どんなに行きたくても、ハワイに行くことはできない。いっそ今年は自球場で節約、来年に賭けるのも手だ

機動戦士ガンダム ギレンの野望

98年3月発売予定
SS

◆バンダイ ◆6800円(予価)
◆シミュレーション ◆1人プレイ

1年戦争を自分の戦略で戦う

TVシリーズ1作目、いわゆる初代ガンダムの1年戦争を、ジオン軍サイドと連邦軍サイドから楽しめる。しかもプレイヤーは両軍の最高責任者となり、戦局を自由に動かすことができる。

戦闘画面で、条件が揃えば、キャラクター同士が、昔TVで見たシーンを再現することも…。実にファン心理のツボをついた作品。

開発NO. 060
開発予算 5,000
開発期間 1
ザクII-砂漠戦用の開発
MS06-J/ザクII・陸戦型の基本設計をもとに砂漠戦用の機体を再設計する。各間接への防砂処理などの局地戦化装甲面の強化、装備の充実を図る。

『MS08小隊』など、サイドストーリーに登場したキャラクターや機体などもすべて登場。1年戦争のメモリアルソフトと言えるだろう

アニメーションムービーは新たに描き起こし。おなじみの場面が、違う視点で登場したりすることもある

新兵器投入で有利な展開に

局地戦だけでなく、指揮官として戦争全体を統率するということは、1年戦争のストーリーも変えることができるということ。具体的にいえば、オデッサ作戦にゲルググを大量生産、ということもできるのだ。どう戦うかだけでなく、新兵器開発や補給・諜報活動など、大局の視点でのゲームメイキングが大切になってくる。

バロック —BAROQUE—

98年3月12日
SS

◆スティング ◆6800円
◆ロールプレイング ◆1人プレイ

変化する3Dダンジョン

これまでの3Dダンジョンは、苦手な人でも数をこなせばなんとかなった。道筋を覚えることができたからである。だが、このゲームにそれは通用しない。プレイ状況によって、ダンジョンがどんどん変化していくのだ。

このシステムは、何度クリアしても新鮮にプレイできるという大きな利点と、苦手ユーザーを遠ざけてしまうという欠点がある。とはいえ、苦手な人間は最初からやらない。ならば、本作のように、得意なユーザーに絞ってしまうのもありか。

主人公は、記憶を失った男だ。彼の中には、ただ罪の意識だけが残っている。プレイヤーは聖域・神経塔に入り、彼の過去と罪を暴いていくのが当初の目的。塔の秘密に迫るうち、世界全体の歪みの原因も判明していく。ちなみに、塔が変化することにも意味があるようだ

『歪んだ世界』という難しい世界観も、敵キャラクターの発する怪しげな雰囲気だけで、なんとなく理解できてしまう。グラフィックの勝利である

電撃を操るオル・ハガヌース。こういったモンスター系だけでなく、天使なども登場する

歪んだ世界の謎とは

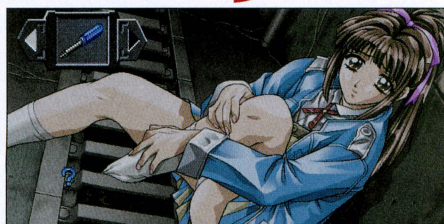
バロックは、もともと「歪んだ真珠」という意味の言葉だが、この世界では「歪んだ妄想」を表す言葉になる。冒険の舞台は、歪み、刻一刻と変化していく聖域「神経塔」。ダークな世界観と、ひと味違った敵キャラが、「歪み」感を増大させている。

慟哭 そして…

98年2月26日
SS

◆データイースト ◆価格未定
◆トラップアドベンチャー ◆1人プレイ

殺人者の手から少女たちを守れ!

廃屋の一室に閉じこめられた主人公と少女たちの物語。パソコンなどからの移植ではなく、サターン版完全オリジナルのゲームだ。ご覧のとおり、かなりムフフ的展開が待ち受ける。グラフィック面はかなり期待できそうだ。ドキドキ。

カーソルであちこち調べれば、リアクションがいろいろ返ってくる。その反応によって、また分岐も変化する。例えば、溝にはまって困っている女の子を、ドライバーを使って助けてあげると…

同じトラップでも、解決方法が違うと、女の子の反応も違う。分岐によってはイベントが発生することも。いつかは、こーんなイベント画面が見られるかもしれない

トラップの解き方でストーリーが分岐

ミステリータッチのストーリーには、至るところにトラップが仕掛けられている。これをどうやって解決するかによってストーリーが分岐する、TDSというシステムを導入。どの場所にどのアイテムを使うかでもストーリーが微妙に違ってくるのだ。

NOëL -La neige-

98年2月発売予定
PS

◆パイオニアLDC ◆5800円
◆アタッチメント・ソフトウエア ◆1人プレイ

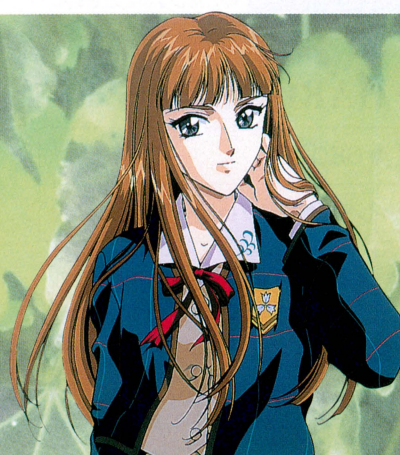
古都を舞台に再び恋が始まる

斬新なシステムで話題となったヒット作の第2弾。女の子との会話のみで親密度を上げていき、最終的に直接会う許可をもらう。内容的にはただこれだけだが、近未来の電話、ビジュアルホンを設定することで、相手の表情や反応がリアルタイムで伝わり、本当に会話しているような錯覚を起こさせる。

時代設定は前作同様に近未来。ただし、前回の未来都市に対して、今回の舞台となるのは和風の街・カマクラ。登場する女の子たちも、大和撫子的なイメージを大切にしている。

今回から、携帯ビジュアルホンが登場。でも、留守番電話のことも…

橘柚実 *Yumi Tachibana*
和服が好きな和風美人。3人の中ではリーダー的存在である。

門倉千紗都 *Chisato Kadokura*
見たままの、元気で明るい女の子。ちなみに3人ともラーメン好き。

碧川涼 *Ryo Midorikawa*
大人びて、きつい感じにも見えるが、看護の心得などもある優しい女の子。

あえなく病院送りとなった主人公を心配して、ホテルのクアハウスから電話する柚実

スキー場で転んだ主人公を、心配そうに見る3人。これが初めての出会いだ

双界儀

98年2月26日 PS

◆スクウェア ◆価格未定
◆アクションアドベンチャー ◆1人プレイ

操作性抜群！ 気持ちのいい格闘！

闘

フルポリゴンで再現された現代社会を舞台に主人公たちが戦う。自キャラの攻撃方法は4つ。武器による物理攻撃、咒符や奥義などの特殊攻撃、ジャンプ、ブースト。これらのアクションは基本的に、1つのボタンで出せるようになっている。つまり、面倒なコマンド入力の必要がないのだ。

また、さらに高度な技も、いくつかのボタンの簡単な組み合わせにより瞬時に出すことができる。

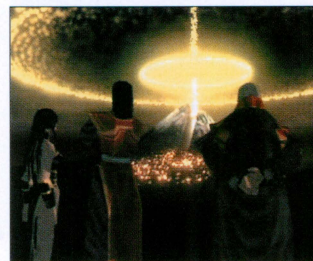
感覚的に気持ちのいい格闘が『双界儀』なのだ。

序

始まりは、平成9年12月に起きた富士の大爆発だった。その後、日本全土で謎の爆発が起こり、負のエネルギーは黒い巨大な石柱へと姿を変えた。そして、不気味な怪物が巷を徘徊するようになる。

主人公・御巫みづほは、能登在住の平凡な女子高生であったが、この事件をきっかけに戦いへと巻き込まれていく。

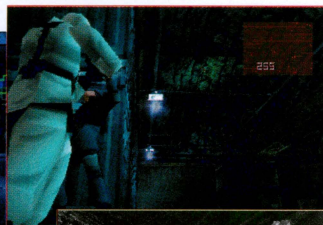
演

『双界儀』には、多彩なイベントが盛り込まれているが、これらのシーンはすべてアクションステージと同一のモデルを使用して作られている。また、スクウェア作品としては初めて、16人すべてのキャラがフルボイスでイベントを構成している点も注目だ。

メタルギア ソリッド

98年発売予定 PS

◆コナミ◆未定
◆アクション◆1人プレイ

タクティカル・エスピオナージ・アクション

『スナッチャー』や『ポリスノーツ』を手がけた小島秀夫の最新作。敵を倒すのではなく、敵から身を隠しながら任務を遂行する、一風変わったアクションである。また、ADV的要素も強く、映画や小説を観賞しているかのようなストーリー展開を楽しめる。

STORY 事実に裏打ちされたリアルサスペンス

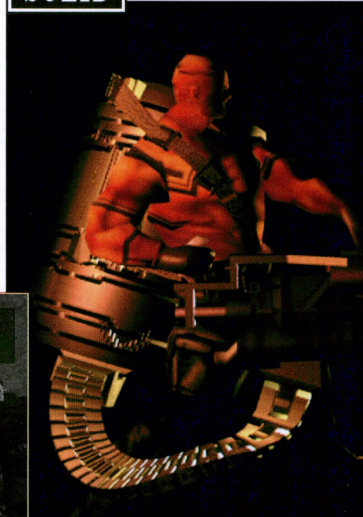
主人公ソリッドは諜報活動に長けた傭兵である。彼はテロリストに占拠された核兵器保存庫を奪回するため、単身敵地へと乗り込む。スリリングで一瞬たりとも気の抜けない、危険な任務が始まるのだ。

シナリオは、戦争や国際紛争などの題材に対して、緻密な取材を行った上で書かれており、リアリティのある作品に仕上がっている。

SOLID SOLIDに隠された3つの意図

Ⅰ SNAKE
主人公のコードネームであり、前作のタイトルでもある

Ⅱ 3D
物理用語では立体のことをSOLIDという。立体ゲームの意

Ⅲ THIRD
シリーズ3作目であり、完結編であることも表している

大航海時代外伝

98年1月29日発売予定
SS

◆光栄 ◆6800円
◆シミュレーションRPG ◆1人プレイ

七つの海で冒険者気分！

中世の国々の様子を忠実に再現。130ある港や、特産品なども、すべて当時のものだ。また、風向きや潮流などのデータも、戦略を考える上で重要になってくる。気がつけば、海のことに妙にくわしくなっているはず

中世の海を舞台にした、光栄の人気シリーズ最新作。最終目的や、当面の目標は設定されているものの、それにこだわらない自由度の高いシステムは、あいかわらず健在。

特産品を売買して商人気分にひたるもよし、珍しい動植物を見つける学者になるもよし、古代遺跡を調査して冒険を満喫するもよし。自分の好きなように大海原を探索しよう。

ミランダの最終目的は、自分にプロポーズした冒険家を見つけだすこと。一緒に旅をしてくれる仲間を見つけることも、冒険序盤の目的となってくる

サルヴァドルのシナリオは戦いの連続。陸で戦い、海で戦い、艦で戦い。最強の海賊の称号は、タフな男でなければ得られない、栄光の証なのだ！

男女2人のキャラクターが選択可能

主人公は、元気で明るい女の子ミランダと海の男サルヴァドルの2人。ゲーム開始時にどちらを選択するかで物語や目的もわかれる。ミランダが自分にプロポーズした冒険家の後を追って旅に出る「ジェノバの元気娘」と、サルヴァドルが世界最強の海賊を目指す「海賊王の息子」。どちらを選ぶかはプレイヤーの好みだが、ミランダの方が難易度が低く初心者向け。

ガレー船や帆船など、ゲーム中には実在した25種類の船舶が登場する。資金を貯め、いつか自分の船をオーダーしよう

チョロQジェット レインボーウィングス

98年2月発売予定
PS

◆タカラ◆5800円
◆フライトアクション◆1～2人プレイ

軽～い動きでチョコマカシューティング！

オモチャのようなチョロQ飛行機が、ステージをところ狭しと軽快に飛び回る。

『レインボーウィングス』のウリは、ライトプレーン並の操作性のよさと無謀飛行！　急旋回や急加速、極小ループは当たり前。敵への体当たり攻撃までできてしまう。オモチャと侮ってはいけないぞ！

また、トルネードアタックやダンシングボマー、ロータースライガーなどの必殺技や、ジェットスクランダーなどの特殊装備も多数搭載し、派手さも兼ね備えている。

1人で遊ぶか？ 2人でバトルか!?

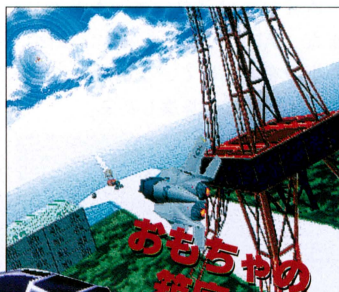
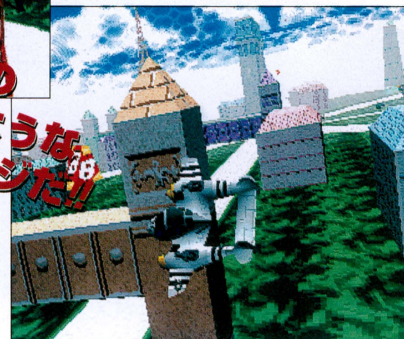
●シナリオモード●

様々なステージを縦横無尽に飛び回りながら、空賊団に奪われたガロン隕石を奪回するために大空中戦を繰り広げる。敵隊長機を撃墜し、ボスキャラを撃墜すると、ガロン隕石を取り戻すことができる。

いろいろ用意されている機体から、好きなタイプをチョイスして、チョロQワールドに出撃しよう。

●バトルモード●

2人での対戦モードだ。画面を上下に分けて戦う通常対戦のほかに、モニター2台使用の通信対戦にも対応。これだとライバル機の動きが読めないので、手に汗握る空中戦を楽しめる。

また、シナリオモードで手に入れた新たな機体をカードに記憶させて、対戦に投入することも可能だ。新機種を見つけたら、必ずメモリーしよう。

チョロQ飛行機が活躍する舞台は、たくさんのビルや門などの障害物が待っており、その間をすり抜けるというハラハラドキドキのステージだ。あちこちに隠してあるアイテムをゲットしよう

どきどきポヤッチオ

98年発売予定
PS

◆キングレコード◆5800円
◆恋愛シミュレーション◆1人プレイ

魔法の街でどきどき体験

いまだ魔法文化の残る街プエルコルダンで、いとこのマリア姉さんのパン屋を手伝いながら6週間過ごし、街に住む女の子たちと親しくなっていく…という、出会いと友情、そして恋の物語。

この作品は、なによりもコミュニケーションが大切だ。街に点在するキャラクターたちと積極的にふれあうことにより「キーワード」を入手。このキーワードによってキャラクターやイベントの情報が聞けたり、さらにはお目当ての子ともっと親しくなれたりするのだ。

最年少の女の子のリリィ。他にもボーイッシュな子や発明狂、意地っ張りと、タイプもいろいろ。年上だけがいないな

勉強好きで潔癖性のシンシア。学級委員長もしているようで、いかにもといった雰囲気だ。右のホウキを持っている女の子はルフィー。ドジでかわいい、ゲームのヒロイン的存在だ

キャラ全員に好感度が設定されている。当然、このごついお兄さんも主人公になにかしらの思いは抱いているわけだ。感情アイコンが出ている場合は、そこから気持ちを読みとれる

あの子と恋の思い出を

ゲームに登場するキャラクターたちは、全員主人公に対する好感度を持っている。好感度が低ければ、当然親しくなんてなれないし、いい情報も教えてくれるはずがない。まずは、毎日の挨拶。それから会話のきっかけを作っていこう。

あの素晴しい弁当を2度3度

98年春発売予定
PS

◆ポリグラム◆4800円
◆お弁当屋さんシミュレーション◆1〜2人プレイ

味わい深いお弁当屋さんSLG

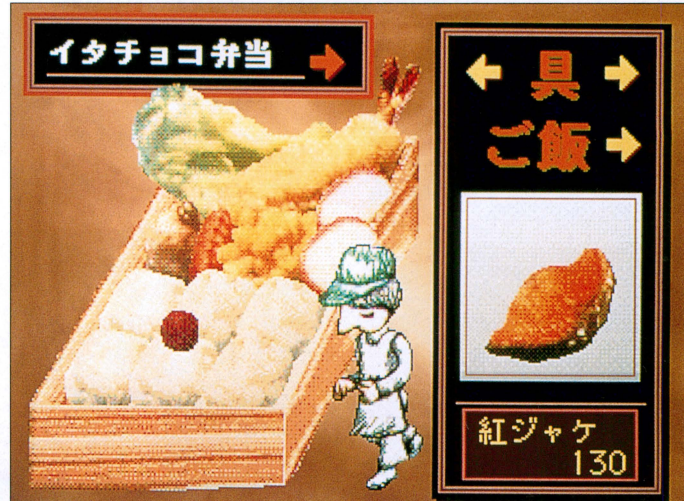
パソコン版からの移植だが、味わい深いグラフィックは健在。人数が増え、街もちょっと広くなった

コンビニ競争から○年。今度はお弁当屋さんに挑戦。

昭和時代、とある街はお弁当屋さんがしのぎを削る戦国時代に突入していた。プレイヤーはそのまっただ中に参戦。オリジナルのお弁当を作成し、店を繁盛させなければならない。おいしいお弁当を考える一方で、客引きをしたり、他店の妨害をしたり…。200人はいるというお客の反応は、正直でかなりシビアだ。

味だけでなく見た目も大事

お弁当作りの手順は、容器とおかずをセレクトすればいいのだが、ただ単に味だけ考えればいいというものではない。カロリー、見た目、原価などを考慮に入れて5種類の容器と約200種類のおかずを厳選しよう。弁当評議会の厳しい審査をくぐり抜け、最優秀弁当として承認されると、圧倒的人気商品になる。

容器と中身が決定したら、最後に値段と名前を決める。また、予算に応じた材料の仕入れも大切な仕事。街を歩き回っていると、隠れおかずを発見することも

ドミノ君をとめないで。

98年1月8日発売予定
PS

◆アートディンク ◆5800円
◆アクション◆1人プレイ

仕掛けを起動させ、連鎖でクリア

周回コースをぐるぐると走り続けるドミノ君をうまく誘導し、ドミノを並べて仕掛けのスイッチを押していく頭脳アクションだ。スイッチはドミノ倒しでなければ押せないようになっており、これが押されると、ステージ上の仕掛けが作動する。決められた数の仕掛けを作動させると、ステージクリアだ。

上手にドミノを並べると仕掛けを連鎖的に作動させることができる。ただしドミノ君は立ち止まってくれないので、ドミノ君のコントロールが重要だ。

走り出したら止まらない！

3種類の障害をのりこえろ！

ステージにはドミノ君のじゃまをする3種類の障害物がある。1つめはドミノ君の行動を妨害する、ほかのドミノキャラ。2つめは、ドミノ君の動きを狂わせるタイル。3つめはステージ上の障害物だ。特にタイルは上に乗ると、走る速度が変わったり、押したスイッチがリセットされたりするので要注意。

【ほかのドミノくん】
ドミノザエモンが、サイコロをぶつけて、ドミノ君を止めようとしている。おじゃまドミノは、プレイヤーが選択しなかったキャラが担当する

【ステージの仕掛け】
障害物にぶつかるとドミノ君の動きが狂う。せっかく押したスイッチをリセットしてしまうパネルもあるぞ。ステージの特徴を踏まえてドミノを並べよう

レブ・リミット

98年春発売予定
N64

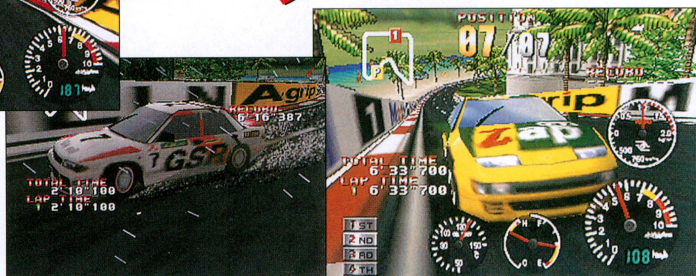
◆セタ ◆価格未定
◆レース ◆1〜2人プレイ

計算されつくした本格レーシングゲーム

徹底的に車にこだわったレーシングゲームだ。もっとも注目すべき点はマシンの動き。スピードや空気抵抗はもちろん、重力、タイヤと路面との摩擦、クラッシュ時のダメージなども瞬時に計算され、リアルな走りを体験できるのだ。

また、プレイヤー以外の車もクラッシュ時にはダメージを受けるようになっている。

変化に富んだサーキット

サーキットコンディションは、コースによってかなり違う。開催時刻が夜だったり、雨が降っていたりすることもあるのだ

チーム監督システム　チームを勝利へ導け

チーム監督となって契約ドライバーを雇い、レースに参戦するモードだ。

マシンセッティングやピットインの指示などを与えるのがプレイヤーの役割となる。

レースモード　リアルでハードなレース展開

スプリントや耐久などに挑戦していくモードがここだ。

どのコースでも、通常のレースとタイムトライアルモードの2種類の試合形式から選択が可能。ライバルマシンとの手に汗にぎるバトルがキミを待ち受ける！

シミュレーションモード　マシン性能UP!

天候や時間を考慮して、マシンセッティングやピットインのタイミングまで決めるモード。チューニングに必要なパーツは、自分がレースで稼いだ賞金で購入する。

ボクもアナタもおサルさん！　徹底的に

やりこみGAME!!

電車でGO!™

Writing 大内めぐみ・梅沢鈴代（STUDIOあむ）
Staff ターキー和／Mac.K／松本修一

鉄っちゃんでーすん！

発売中 PS	◆タイトー ◆5800円
	◆電車運転ゲーム ◆1人プレイ

ああ、あこがれの運転手さん！

電車の運転手といえば、小学生の憧れの職業…だったのは、昔の話かもしれないが、あの巨大な乗り物を運転してみたいと、誰もが1度は考えたことがあるはず。そのささやかな一般人の夢を叶えてくれるのが、このソフト。アーケード人気作の移植版だ。

業務用モードでは、アーケード版と同じ山陰本線、京浜東北線、東海道本線、山手線の4つが選択可能。今回は、さらに初心者向けの「入門モード」が加わった

出発進行！　ピタッと停車!!

ルールはいたって簡単。設定された時刻通りに電車を走らせて、ホームにピタリと止めるだけ。しかし、これが難しい。早くブレーキをかけすぎて停止線前で止まってしまったり、逆に遅すぎて、はるかにオーバーしてしまったり。ミスには厳しい減点が待っている。

【入門モード】
山陰本線の亀岡・馬堀間をテスト走行する。『電車でGO！』のマスコットキャラクター・鉄っちゃんが、電車の基本操作と、ブレーキの初歩的テクニックを教えてくれる

電車も線路もリアルに再現！

デモ画面では、全国各地の電車が実写画面で次々と登場。また、PS版オリジナルのアルバムモードでは、最高で80枚のスチールや、クリア条件によって9種類のムービーを見ることができる

このゲームに登場するのは、すべて実在の路線や電車ばかり。運転席の窓から見える風景も、実際の運行中に見えるシーンそのものをCGにするというこだわりようだ。線路の細かい屈曲や勾配に加え、運行ダイヤも現行のものを使用しているので、走行感は本当にリアル。本物の運転手気分にどっぷりと浸れる。

電車だけでなく、その土地の風景も楽しめる

鉄道ファンにとっては、たまらない一作だろう

気をつけよう！電車は急に止まれない!!

電車をどれだけ正常に運行できるかがこのゲームの目的だが、その最大の目標であり、最大の難関が停車。路線や駅によって状況が違うから、ブレーキングのテクニックもケースによって変えなくてはならない。なんでもかんでも最大レベルでブレーキをかけ、急停車させていたのではダメなのだ。自分の電車に乗っているはずの見えない乗客のことまで考えて、ゆるやかに、かつスムーズに減速したい。初歩的なテクニックは、初心者モードで教わるべし。

車内信号灯がつくのを確認したら、マスコン（アクセル）をフルノッチ投入し加速。電車を発車させる。目標速度に近づいたら、惰性走行に切り替える

駅が見えたら、ブレーキ開始。ホームに進入するにも制限速度があるので、駅に着くまでにある程度減速しよう。時刻通りで、停止線ピッタリに停車できたら、持ち時間にボーナスが加算される

路線にはいくつか警笛を鳴らす隠しポイントがある。そこでうまく鳴らした場合もボーナス加算。工事区間やトンネル入り口などがそうだ。でも、鳴らしすぎは減点対象

ルールを守って安全運転

プレイヤーには最初、持ち時間が与えられる。これは、列車の制限時間とは関係ない、得点のようなものだと考えればいい。この持ち時間はルールを破るごとに減点されていく。１つの路線が終わるまでに、持ち時間がなくなってしまったらゲームオーバーだ。減点対象は停止線オーバーのほか、ダイヤの乱れ、車内・黄色信号無視、理由のない走行区間での停止と非常ブレーキの使用、停車駅への高速進入。また、踏切事故を回避できなかった場合も減点となる。

急ブレーキは減点対象!!

踏切事故以外で非常ブレーキを使うと減点対象となる。8レベルまでは大丈夫だが、停止線間際での急ブレーキは、みっともないぞ

ブレーキは８レベルまであり、それを越えると非常ブレーキとなる。一度８まで入れて制動をかけ、すぐに１まで戻し、また徐々にレベルを上げるのがコツ。電車のスピードと駅までの距離を参考に、ブレーキポイントを探ろう。

停止位置までの距離を確認しながらブレーキを

専用コントローラでさらにリアルに!!

同時発売の専用コントローラは実際のマスコンのノッチやブレーキと同じ形状。本物にないポーズボタンなどのゲーム用ギミックは、「らしさ」を損なわないよう前面下部にまとめられている。コントローラでも操作はスムーズだが、より現実に近い「本物」気分を味わうなら、はずせないアイテムだろう。別売りで、価格は5800円。

アーケード版より、さらに操作性がグレードアップ。ブレーキの微妙なラインといい、ノッチのカチカチとした動きといい、まさに本物ソックリ

やりこみGAME!!

初級 山陰本線（亀岡→京都）キハ58系

電化前のローカルな感じが漂うディーゼル路線。途中まではすでに、入門モードで体験済みだ。約５キロ、渓谷などの景色を楽しみながら運転の基礎を体得しよう。難易度は低いが、トンネルの多い路線なので、警笛の指示は見逃さないように。

指示の多い親切設計。さすが初級。ところで、電化されてないってことは「電車」とは呼べないのでは…

高低差が激しく、トンネルが多いだけに、警笛指示が頻繁に出る。もちろん、隠し警笛ポイントもちゃんとある

ワンPOINTポイント 警笛指示を見逃すな!!

上級 山手線（渋谷→東京）205系

渋谷から出発して、東京までの内回りを約10キロ走行。東京人には見慣れた風景が、窓の外をよぎっていく

過密という点では、山手線に勝るものなし。信号には常に注意して、黄色だったらすぐ減速。

ダイヤを乱そうと狙ったかのように、途中、雨まで降ってくる。当然、ブレーキコントロールも変わってくるので気をつけよう。

青信号なのでこのまま進め。山手線は制限時間とダイヤとの戦い。工事現場では、警笛を鳴らすことも忘れないように

ワンPOINTポイント 天候悪化に注意しよう

上級 東海道本線（京都→大阪）221系

実在の最新機種を運転できるのがうれしい路線。茨木→新大阪間は、４つも駅をとばすので、かなり爽快である

この路線を走る221系は最新鋭車両。制動も最高性能なのがうれしい。約14.5キロの距離を走る。京浜東北線も似たような距離だが、こちらは快速電車なのでまだ楽だろう。停車駅のない各駅区間は制限速度ギリギリで突っ走れ。

調子に乗ってスピードを出し過ぎないように、スピードメーターは常にチェック。停車駅構内ではスムーズ減速、安全停止

ワンPOINTポイント 最高速度で時間厳守

上級 京浜東北線（品川→横浜）209系

約13.5キロの距離を走る各駅停車路線だ。駅と駅の間が長いので、制限時間を守るためには、わずかなロスも許されない。

その上、山手線と同じくダイヤが過密。まさに、時間との戦いである。かなり難易度の高い路線だといえるだろう。

京浜東北線は、私鉄も並走する過密路線。お客さんのことを考えて、初心に戻って安全運転。作業員と鉄橋をチェック

駅間が長いときは、思い切ってスピードを出すことも大切。その分、ブレーキポイントは早めになることを忘れずに

ワンPOINTポイント 機敏に動きロスを防止

テイルズ オブ デスティニー

発売中
PS

◆ナムコ ◆5800円
◆ロールプレイング ◆1人プレイ

戦闘システムを見切り 効率よく戦うには…

①敵との間合いをうまく取る

戦闘では、いかに敵の攻撃を受けずに攻撃するかがポイントとなる。つまり自分の攻撃を当てた後、敵の反撃時に敵の近くにいなければいいということだ。このゲームでは、ある程度離れた距離から戦闘した場合、攻撃の後、再び相手と距離を取るように行動する。それを利用して敵との距離をうまく取りながら、ヒットアンドアウェイで戦えばいいのだ。

敵との間合いを十分に取っていれば、反撃は受けない

そしてダッシュ攻撃。これを繰り返せば戦闘は楽勝だ

②「さくせん」コマンドを有効に

メニュー画面の中にある「さくせん」コマンド。これをうまく活用したい。これはパーティーの、戦闘時における行動を設定するものだ。初期設定ではとにかく敵を全力で倒すようになっているが、状況に応じて変更しよう。例えば回復系の呪文を持っているキャラには、戦闘をさせずに味方キャラの回復をメインに行うよう設定すれば、全滅は激減するはずだ。

「さくせん」コマンドで各キャラクターに指示を出そう

「たいれつ」も重要なコマンドの1つ。こまめに変更しよう

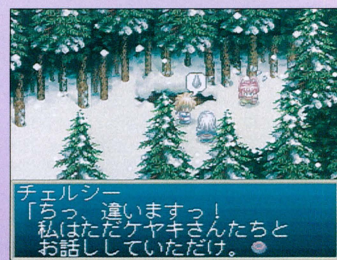
ストーリー攻略
飛行竜～山奥の小屋

序盤で戦い方に慣れておこう!!

主人公・スタン（名前は変更可能）が飛行竜に密航していたことがばれ、ひどいめに遭うところから物語は始まる。そして甲板の掃除をしていたとき、いきなりモンスターが襲撃してくるのである。だが、スタンが武器を手にするまで敵が襲ってくることはないので一安心。問題はソーディアンのディムロスを手に入れた後。フィールド上に見えている敵が、一斉にこちらに向かってくるのだ。うまくかわせばやり過ごせるが、そんなに強くないので、なるべく倒してレベルアップしておきたい。

飛行竜からなんとか脱出したスタンは、謎の男・ウッドロウに助けられ、山奥の小屋へと行き着く。そこにはアルバという老人が暮らしており、一緒に暮らしている孫娘のチェルシーを探してきてほしいと頼まれる。スタンはウッドロウと共に、チェルシーを探して山の中に入ることに。

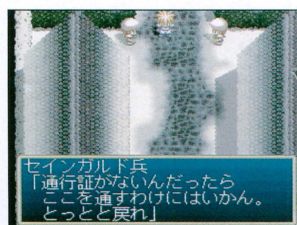
ここで注意することは何もない。ウッドロウが強すぎるからだ。彼がいれば、ハッキリ言ってスタンなど必要ないと思えるほどだ。チェルシーを見つけてからは彼女もパーティーに加わるので、さらに危なげなく戦える。

ディムロスの存在に気付いている謎の男ウッドロウ。彼は敵か味方か!?

チェルシーを発見！ 帰りの道は彼女も戦闘に加わるので、ますます強力になる。ここでレベルアップに励むのもいいかも

やりこみGAME!!

ストーリー攻略 国境の街ジェノス　セインガルドへ向かうためには？

ウッドロウに連れられ、スタンは国境の町ジェノスにやって来る。ちなみにウッドロウとはここでひとまずお別れなのであしからず。

ここで問題となるのは、通行証がないためセインガルドへ行けないこと。先へ進むためにはマリーという女性と出会い、彼女の仲間ルーティを助けなければならない。マリーの能力はスタンと同じくらいだが、特に強い敵は現れないので大丈夫。ルーティを助ければ。マリーと共に仲間になり、セインガルドへ行けるようになる。

通行証がないため、セインガルドへ行けない。どうすれば出られるのか

ストーリー攻略 セインガルド　悪事がバレて捕まる!?釈放の条件とは…？

ハーメンツの町へとたどり着いたスタン一行。ウォレスイベントの後宿屋に泊まると、神殿でルーティを救出したときに倒した男たちと遭遇。彼らはセインガルドの兵隊のようで、悪人はルーティのほうらしい。スタンも巻き込まれ、戦闘になる。彼らを倒した後に登場するリオンに勝つことは不可能。スタンたちは捕まり、セインガルド首都・ダリルシェイドに連行される。そこで彼らは罪を許してもらう代わりに、ストレイライズ神殿の調査を依頼されることに。

悪者扱いされるスタンたち。この後とんでもない目にあってしまうのだ！

ストーリー攻略 ストレイライズ神殿　神殿で何が起こったのか調査せよ!!

ストレイライズ神殿に向かうには、森を経由しなくてはならない。進み方としては、最初は上へ向かう感じで進み、山頂から神殿が見える所まで来たら、今度は下に向かう感じで進むといいだろう。

神殿に着いたら、いちばん奥の建物へ入ろう。ここでのイベントを解決するには、まず扉にかけられている結界を破る必要がある。そのため、結界を作り出しているクリスタルと、それを守るリザードマンを倒さなければならないのだ。それを倒して結界を解けばイベントが進行。大聖堂の扉を開けるには、床にある同じ模様のパネルを押していけば扉が開くようになっている。

神殿に起こった異変を調査するため、スタンたちは中へ乗り込むが…。

ストーリー攻略 魔の暗礁　多発する海難事故の原因を探れ!!

大司祭グレバムに「神の目」を奪われたため、それを追うことになった主人公一行。グレバムたちは海の向こうのカルバレイスに向かったが、怪物騒ぎのため船が出せない。情報を集めてヒューゴに話した後、セインガルド王に報告すれば船を出してもらえるはずだ。

イベントが進めば海竜に海底神殿へ連れて行かれる。岩が邪魔で進めない所は、○ボタンを押しながら岩を別の場所に移動させればいい。これで進んで行けば、ソーディアン・クレメンテが手に入り、フィリアがその所有者になる。ちなみにここはグリーンローパーなど敵が非常に強いので、必ずレベルを上げておこう。

海竜の導くまま海底神殿に向かう一行。そこにはソーディアン・クレメンテが！

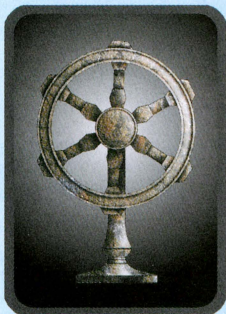
発売中 SS

◆タカラ ◆6800円
◆タクティカルカードゲーム ◆1人プレイ

戦略性と属性、それがこのゲームのポイントだ!!

このゲームはカードを使って敵を倒していくため、自分の手持ちのカードがどのような特性を持っているのかを知ることが重要。

主人公が使う攻撃カードでメインとなるのがマイトカード。それぞれ属性があり、攻撃する敵に合わせたカード選択が必要だ。モンスターカードは自分の左右にモンスターが味方として現れてくれる心強いカードだ。アルカナカードは強力で、いわば奥の手のような存在。他にもステータスカードなど様々なカードがある。

アルカナカード

他のカードとは違い、いつでも使える。切り札的存在だ

マイトカード

攻撃の基本となるカード。敵の弱点となる属性のカードで戦おう

モンスターカード

召喚すれば、共に戦ってくれる。成長もする、まさに戦闘の要だ

デッキのバランスに注意

デッキとは戦闘に使用する24枚のカードを、あらかじめ組んだもののこと。強力なカードを生かすように、全体のバランスに常に気を配っておくことが肝心だ。

モンスターカードなど、使用頻度の高いカードを優先的に組み入れるように

アドバイスは有効に活用せよ

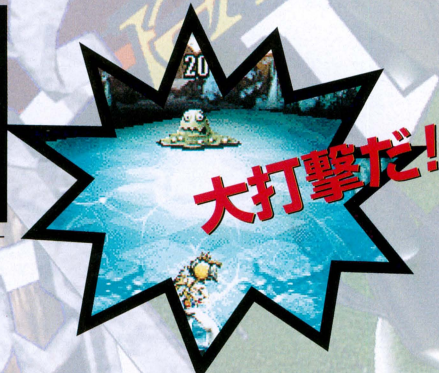
様々な場所で見かける情報は、カードの使用法であったり、ボスに関する情報だったりする。中には思いもよらない重要な情報もあるので、要チェック。

ワールドのいたる所にあるメッセージ。中には重要な情報を示したものもある

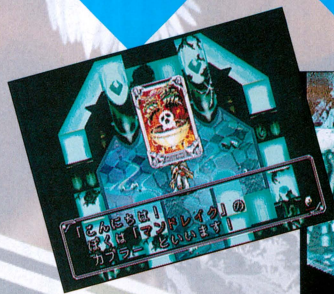
敵との相性を考えてカードを選べ

敵にはそれぞれ属性というものがあり、弱点も設定されている。つまり相手が苦手としている属性のカードで攻撃すれば、通常のダメージに加えて追加のダメージも与えることができるので効果は高い。しかしこれはプレイヤー側にも言えること。苦手な属性の敵に攻撃されると、強烈なダメージをこうむってしまうのだ。

地形によって出てくる敵の属性もある程度決まってくるので、それに合わせてデッキを構成するのが賢いやり方だろう。

敵の弱点となる属性を持つマイトカードで攻撃すれば、大打撃間違いなし

やりこみGAME!!

モンスターカードは最強の味方!!

カードの中でもモンスターカードは、ぜひとも優先的にデッキに組み入れたいカードだ。モンスターカードは自動的に相手を攻撃してくれるし、左右に配置しておけば、プレイヤー自身が攻撃を受けることはほとんどない。かなり便利なカードなので、24枚で構成するデッキのうち、少なくとも7枚ぐらいはモンスターカードにしておきたい。そうすれば最初からモンスターを召喚できる可能性が高くなるはずだ。ゲームを楽に進めるためには、このモンスターカードをいかに活用するかが非常に重要となってくるぞ。

モンスターカードは戦闘などで手に入る。召喚すれば強力な味方となるのだ

経験を積めばレベルアップ

モンスターカードは戦闘で経験を積むことで、レベルアップしていく。レベルアップすればHPが上昇、それによってさらに強力な攻撃を行うことが可能だ。ただ戦闘中に倒されてしまうと経験値が入らないので注意が必要。なるべく倒されないように、HPを回復してやるなどの配慮が肝心だ。

レベルアップすればHPが上がっていく。戦闘での活躍が期待できる

スキルを覚えて強力攻撃！

モンスターにはもう1つ、スキルという特殊技能が存在する。自分のモンスターの持っているスキルに対応するマイトカードを、そのモンスターに使用することによって発動。通常より強力な攻撃ができるのだ。スキルはスキルカードによって習得できるので、好みのモンスターに使おう。

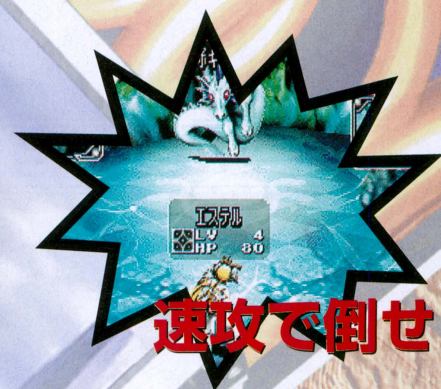
スキルを使って攻撃すれば、通常攻撃より強力なダメージを与えられる

序盤戦のポイント POINT 戦い方を学ぶことが先決！

アグア AGUA

一番最初にプレイヤーがやって来るワールド。ここは基本的に練習用の世界なので、難易度はそんなに高くない。最初に登場する「ウルキ」の助言通りに進んでいけば、問題なくクリアできるはずだ。ただこのワールドの最終ボスである「女」のカードとの戦いには注意が必要。敵のHPを全回復してくるので、戦いが長引くと非常にやっかいだ。敵の属性に合わせた戦い方で大ダメージを与えて、速攻で倒そう!!

「ウルキ」という案内人が現れ、プレイヤーに助言してくれる。基本を身につけよう

現れる敵は「アグア」の属性のものが多い。それに相性のよいカードを揃えたい

速攻で倒せ

グラン GRAN

アグアをクリアした後に挑戦するワールドがここ。地の属性を持ったモンスターが多く登場する。この辺りになると敵がモンスターをガンガン召喚してくるので、こちらもモンスターカードを多めにデッキに入れ、すぐに召喚できるようにしたい。両サイドを固めてから、マイトカードで攻撃に移ろう。最終ボス「男」のカードは、飛行以外の全体攻撃を使ってくるので、各キャラのHP残量には気を配ること。

情報は町の人からも入手できるので、聞き逃さないように。重要なものがあるかも

グランのモンスターはHPの高いものが多い。なるべくすばやく倒したい

全体攻撃に

気をつけろ!!

FRONT MISSION ALTERNATIVE

発売中
PS

◆スクウェア ◆5800円
◆シミュレーション ◆1人プレイ

観察型シミュレーション

人型機動兵器WAW 3個小隊、合計9機を操り、ミッションを遂行する観察型SLGだ。だが、前2作とは異なり、各ユニットに詳細な指令を出すことはできない。基本戦術を指示したあとは、WAWが自己の判断で勝手に行動していき、プレイヤーはそれを見守るしかないのだ。そこで『FA』ではいかに賢いユニットを育てていくかが重要になってくる。

特異な進行システム

戦争は悪である。聖戦などあり得ない。だから、一刻も早く終戦に持ち込むべきだ。これが『FA』の基本コンセプト。この考えに基づいて、本ゲームではとてもユニークなシステムを取り入れている。

各ミッションを優秀な成績でクリアすると、途中のいくつかのミッションをスキップすることができるのだ。つまり、下手なプレイヤーほど多くのミッションを経験することになる。

戦況が不利な状況に陥ったら、リセットせずに勇気ある撤退を選択してみよう。

ストーリー背景

1stの時代より遡ること約50年。物語の舞台はアフリカである。

貧困や争乱などから抜け出すため、アフリカは共同国家を樹立。これを後押ししたのがOCUであった。だが、この政策に反発する小国が武力蜂起し、アフリカは再び闇の時代へと逆行しようとしていた。事態収拾を計るため、OCUは開発中の人型機動兵器を投入するが…。

ミッションの流れ

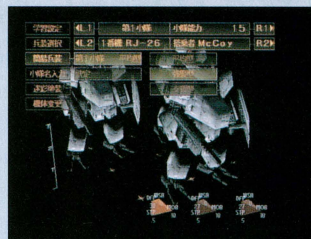
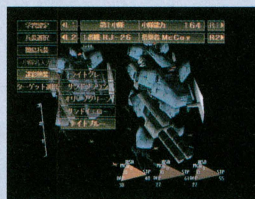
機体整備

機体整備は、詳細設定と簡易兵装のいずれかで行う。初心者は、簡易兵装から機体整備の基本を学ぼう。また、簡易兵装をした上で、部分的に改装することも可能だ。

兵装選択における注意点

プレイヤーの好みにもよるが、すべての小隊を同じセッティングにしてしまうのは感心しない。

通常は、積極的に攻める強襲型とバックアップにまわる支援型に分けて設定する。強襲型は機動力と装甲を強化し、支援型は遠距離攻撃が可能な火器を装備するのだ。これらは簡易兵装でも対応できる。また、用途に応じて学習設定も変更しておくとよい。

さらに、ブリーフィングで得た敵兵力の情報をもとに微調整を加えよう。例えば、戦闘ヘリが配備されている場合は、ミサイルを装備していくなどだ。

塗装選択における注意点

地形情報で得た内容をもとに、WAWの機体カラーリングを決定していく。どの色を選択しても、任務遂行に支障をきたすようなことはない。しかし、戦闘区域の色に溶け込むようなカラーを設定できれば、被弾率がぐっと低くなるようだ。

各ミッション解説

密林、市街、荒野——様々な戦いの舞台

森や空港や断崖絶壁など、様々な場所で戦闘が繰り広げられる。

その中でも特にめんどうなのが市街戦。高架などの建造物が、WAWの動きを止めてしまうのだ。

1度プレイした地形情報はメモしておくと、次回に役立つだろう。

MISSION 02 BUMBA

ブンバの東、イティンビリ戦線と呼ばれる地域。鬱蒼と茂った森が見通しを悪くしている。

敵兵力は装甲車と多脚戦車で構成された装甲部隊だ。

WAWの機動力を活かし、森に潜む敵を全滅させろ。

ターゲット設定

敵兵力が少ないのでWAW1小隊のみでの戦闘となる。投入される第1小隊は優秀な部隊なので、作戦遂行は比較的スムーズだ。ブンバの森の進行ルートは、大まかに分けて2つ。どちらを選んでも特に支障はないだろう。奇抜な行動を取らない限りは、楽勝のステージだ。

やりこみGAME!!

——ブリーフィング——

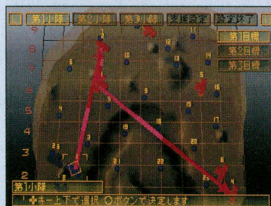
補給品の説明や作戦内容、戦闘区域の地形情報、敵兵力の情報などを伝えてくれる。敵兵力は兵装設定に、地形情報はターゲット設定に関係があるので、聞きもらさないようにしよう。

——ターゲット設定——

自軍と敵軍の位置、戦闘区域の形や高低が表示される。ここでの設定が、実質上の戦術となる。進行ルート設定の善し悪しで、戦況が大きく変わるぞ。

ターゲット設定における注意点

もっとも重要なのは、戦闘地形の高さである。WAWは橋やビルなどの、ちょっとした高低差や障害物をパスできないことが多い。また、ぬかるんだ土地などの歩きにくい地形では、スピードが極端に落ちることもしばしば。そこで活用するのが中継点。そこを通過して、障害物を回避するのだ。

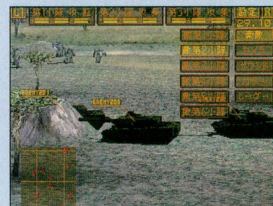
また、何もない場所でWAWが立ち往生することもある。こういうときは、迂回コースを取るようにターゲットを設定し直すか、攻撃設定を変更してやると、動き出すこともある。

——バトルフィールド——

作戦行動を開始する。フィールドに降りるとWAWは設定したルートを進行し始める。プレイヤーはそれを見守りながら状況を判断し、指示を出し直さなければならない。

バトルフィールドにおける注意点

まずは索敵を行い、敵の状況をその目で把握しておこう。

次に、各小隊の行動設定と攻撃設定を行う。敵の数が多いときは拡散攻撃に、特定の目標がある場合は集中攻撃、という具合に。その後、各小隊の動向を細かくチェック。障害物にひっかかっているバカ者やダメージが大きいWAWを救出してやるのだ。

『FA』は、リアルタイムSLGなので、時間と共に敵軍も移動する。そこで、マメに設定画面に入り、進行ルートを変更してやらなければならない。

MISSION 09 ELARBA

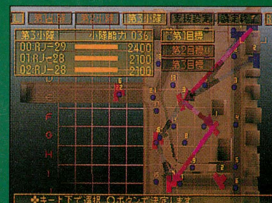
チャド湖近くの半乾燥地帯だ。比較的開けた土地だが、川と林が敵の総攻撃を防いでくれる。敵兵力は陸戦兵器が主体だが、戦闘ヘリも2機配備されている。ヘリは機動力に優れた難敵だが、ミサイルで簡単に撃墜できる。

ターゲット設定

干上がった川底が、この地形攻略の重要なポイントだ。無難に戦うのならば、ここを避けて通るのが普通だが、敵軍が川底を通って進行してくるケースも多い。あえて1小隊をこの川底ルートに投入するのも手だ。戦いの終盤では、敵は岩山の陰に隠れようとする。入念に索敵しよう。

MISSION 17 LAGOSIs.

海に囲まれた孤島だ。ここからラゴス本土への侵入を計る。

敵軍は環状道路沿いと横断道路の高架上に配備されている、戦車とWAWの混成部隊だ。横断道路の守備隊を壊滅させ、ラゴス本土へと侵入せよ。

ターゲット設定

ここでは戦闘開始後、たいていの敵軍が横断道路を守ろうとして橋の入り口に集結する。そこをまとめて叩こう。進行ルートは3つ考えられるが、左右の通りは障害物が多くて進めないことが多い。無謀なようだが、マップを斜めに突っ切るルートを設定すると、行き詰まらずに済む。

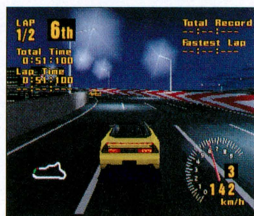
発売中 PS

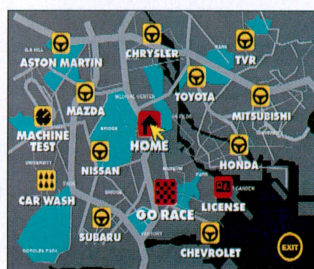
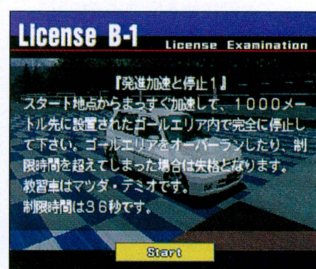
◆ソニー・コンピュータエンタテインメント◆5800円
◆レース&カーライフシミュレーション◆1〜2人プレイ

究極のレースゲーム!

楽しさいろいろシミュレーションモード
Simulation Mode

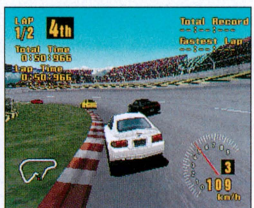
とことんリアリティを追求した究極のレースゲームがついに登場するぞ。国内、国外の自動車メーカー10社にラインナップされているスポーツモデル100車種146グレードが実名で登場しているのだ。そのリアリティへのこだわりは、ゲーム中の車の挙動にも及んでいる。実車のシミュレーションデータをもとに、現実のドライビングテクニックが活かせる本物指向の作りだ。このゲームでは音にもこだわっていて、100種以上に及ぶ車の音をそれぞれ再現。音だけ聞いて車種当てができるほどの完成度。

『グランツーリスモ』では普通のレースモードに加えもう1つ、シミュレーションモードが用意されている。ここでは自由なカーライフを体験できる。というのも、これといったクリア条件が設定されていないのでプレイヤーは気ままに好き勝手できるのだ。レースで賞金を貯め、高級車を買いあさったり、レース用の車にチューンを施してツーリングカー選手権にエントリーしたりとプレイヤー自身が目的を持って遊ぶ、そんな楽しみ方ができるのだ。お気に入りの旧車を、現行車に負けないぐらいのチューンドに…なんてのもいいんじゃない？

車の数だけではなく、コースもたくさん。中には首◯高のようなコースもあるぞ

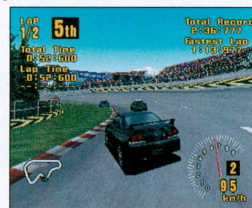
リプレイもこだわりの一品。本物の映像を取り込んだようなリアルさがウリ

自分の好きなようにカーライフが送れるシミュレーションモードも楽しい

コーナリングなどのテストをクリアしてライセンスを取得することもできる

ドライビングテクニック1
アウト・イン・アウトが基本

リアリティのある挙動を追求しているこのゲームでは、現実のドライビングテクニックが有効に使える。例えばアウト・イン・アウト。このテクニックは、コーナリングテクニックの中でも基本中の基本、スピードアップには欠かせない。ゲーム中でもこのテクニックを使わないと速く走れないぞ。また､コース取りを考えるときは、ライバル車の動きに合わせて臨機応変に対応する必要がある。

コーナリングの基本通りアウト・イン・アウトで曲がる。まずはアウトから

コーナーではインにつく。コーナーの出口が見えたら加速開始だ

ドライビングテクニック2
スピードを落とすな!

コーナーを曲がるときにいちばん注意すべきことは、スピードを落とさないこと。そのためにはグリップ走行で確実に曲がることが大切。リアルな操作感を持つゲームだけに、実際のドライビングのように何も考えずにドリフトしても、スピードが落ちて速く曲がることができないのだ。コーナーによってはドリフトが必要な場面もあるが、基本的にはグリップ走行のほうが速く走れるぞ。

コーナリング中にドリフトしても、必ずしも速く曲がれるわけではない

ドリフトするよりは、スピードを落とさずに確実に曲がることを心掛けよう

やりこみGAME!!

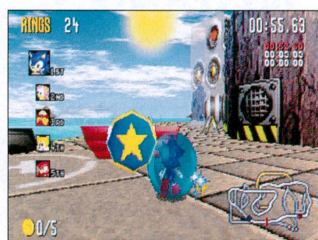
発売中
SS

◆セガ・エンタープライゼス ◆5800円
◆アクションレーシング ◆1～2人プレイ

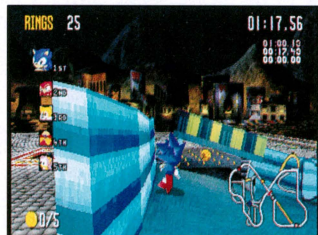
今度のソニックはレースだ！

あのソニックがレースゲームになって帰ってきた。このシリーズの特徴ともいえる、爽快なスピード感はそのままに、ソニックやテイルス、ナックルズたちが画面狭しと走り回る！

ソニックのレースだけに単純なレースとは違う。毎度おなじみのリングやアイテム、コース上のトラップなど様々な仕掛けが満載だが、さらに自由度が高く、思いがけないところにショートカットがあったり、コースを外れたところにアイテムがあるなどレース以外の楽しみもいっぱい。プレイヤー次第でいろいろな楽しみ方がある。また、対戦プレイも用意されているので、友だちとアツいバトルを繰り広げることもできる。ハイスピードバトルを勝ち抜け！

ソニックがポリゴンで登場。今度はレースでDr.エッグマンやテイルス、ナックルズたちと勝負するぞ！

爽快なスピード感は今回も健在。ポリゴンのステージを舞台にハイスピードバトルを繰り広げる

コースを頭にたたきこめ！

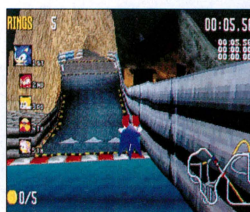
このゲームのコースはどこでも走れるようになっていて、とても自由度が高い。その分コースを外れると、どっちに行けばいいのかわからなくなるときがある。レースに勝つための第一歩はコースをしっかりと覚えることだ。それだけでも、タイムがアップすること間違いなし！

各ステージの正規のルートをひと通り覚えたら、隠しコースやショートカットを探してみよう

コースの仕掛けを有効利用！

コース上にある仕掛けは、アイテムパネルをはじめ、使えるものが多い。これらのアイテムをうまく利用してレースを有利に進めよう。何度か出てくる池のまわりのバンクなど、手前のワープシステムを使えば落ちることなくクリアできるぞ。ほかにも、アイテムパネルにはリングを吸いよせるものや水上を走れるものなどがあって、うまく使うととても役に立つ。これらは、速く走るためには絶対に欠かせない。

このワープシステムを使えば、ループやバンクも簡単にクリアできる

集めたリングによって開くリングゲートは、ショートカットになるところも！

ジャンプが重要だぞ！

コース上を横切って流れる川を通るときは、迷わずにジャンプで飛び越えろ！

橋を通るというよりは、下の川をジャンプで飛び越えるつもりでいこう

速く走るためにはジャンプも欠かせない。障害物やライバルたちをよけるときに使うのはもちろんのこと、落ちると極端にスピードが遅くなる川などは、うまくジャンプしないと大きなタイムロスになるのだ。そのほかにも狭い道の入り口などでジャンプすると、壁に引っかかったりしなくていいぞ。コースによってはジャンプを使ってショートカットすることができる場所もある。ジャンプを使いこなしてスピードアップ！

グランディア

GRANDIA

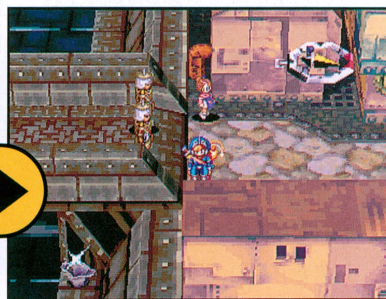
少年の冒険は遺跡から始まった

発売中 SS	◆ゲーム アーツ／ESP ◆7800円
	◆ロールプレイング ◆1人プレイ

ファンタジックな世界をフルポリゴンで表現！

冒険家を夢見る少年が、古代文明の謎を求めて旅に出る話だ。

このゲームは謎解きの難しさより、映画のような凝った演出に重点を置いている。イベントではカメラがベストポジションに回り込んだり、プレイヤーの意志で視点を360度回転させたりできるのだ。しかも、このシステムはアイテム捜索などの攻略にも役立っている。

ほのぼのとした、一家団らん。お食事しながら仲間と情報交換したり、ちょっぴり説明くさい雑談を交わすのだ

お手軽に！　マニアックに！ 戦闘システムにバリエーション

戦闘はリアルタイム・アクションバトル。1ターンごとに指示を出すこともできるし、キャラの行動形態だけを決めて、オートで戦わせることもできる。オートとマニュアルの組み合わせも可能だ。

◀ジャスティン JUSTINE

EPISODE1 冒険を夢見る少年

時は、世界の果てが見つかり、冒険の時代が終わりを告げたころ。

主人公ジャスティンは、未来の大冒険家を夢見て、毎日のように宝物探しごっこに熱中していた。そんな彼に、サルト遺跡発掘現場の見学許可がおりたのだが…。

EPISODE2 サルト遺跡の秘密

サルト遺跡では軍隊の警備の中、発掘調査が行われていた。彼らの目をかすめて忍び込んだジャスティンたちは、地下の祭壇で不思議な女性の映像に出会う。彼女は言う。「あなたが多くの答えを求める者ならば、“アレント”を目指しなさい」

EPISODE3 元冒険家ジン

2人はアレントへ行くことを決意する。そのためには、新大陸へと渡らなければならない。だが、渡航するためにはパスが必要だ。

ジャスティンはパスを持っているという、レック鉱山の冒険家・ジンに会いに行くのだった。

フィーナ▼ FIENA

グランディアの世界

✡ユグドラシル計画

ガーライル軍が極秘に進めている最高機密計画。全貌を知っているのは、軍最高幹部のみ。だが、サルト遺跡を探索しているところをみると、精霊石や古代エンジュール文明、さらにはアレントなどに関わりのあるものだと思われる。

✡エンジュール神話

パーム文化圏に伝わる創世神話。

天地創造のころ、光翼人は精霊より精霊石を授けられた。精霊石の力により、世界は大いに繁栄した。だが、神話の時代が終わったとき、精霊石は7つのかけらに砕けて散らばってしまった。

やりこみGAME!!

発売中 PS	◆ソニー・コンピュータエンタテインメント◆5800円
	◆アクション ◆1人プレイ

Action
アクションを追加！

話題の奥スクロールアクション『クラッシュ』がパワーアップして再び登場。「歩き」を含めて6つの新アクションが追加されたぞ。元気印のクラッシュが所狭しと動き回る様は、まさに痛快無比！　特にボディプレスは笑えます。

スライディング

天井の低い場所に敵がいたり、箱がある場合に使用

ボディプレス

たくさんの箱が一瞬でペチャンコ！
かなり痛いけど、笑顔はキープ

Stage
ワープルームで自在に行き来！

ジャングル、川、氷原、雪山などなど、バラエティに富んだステージを楽しめる。

また、各ワールド内を自由に行き来できるワープルームを新たに設置。これにより、好きなステージから攻略を始められるようになった。

クラッシュ・ワールド

テケテケかわのぼり

とりがやってくる

3Point Advice:クラッシュを快適にクリアするために

1. リズムにのれ！

リズムとノリはクラッシュの命。タイミングの難しい飛び石足場や連続して現れる敵も、リズムにのって軽快に跳び越せば、案外ラクにクリアーできたりする。ポイントは、途中でビビらないこと。

2. 敵を覚えろ！

敵によって倒し方が異なるのは、アクションの常識。脇にトゲの生えている敵は上から踏まないと倒せないし、動きの早い敵はスピンアタックで体当たりをしたほうが無難。敵の性質を覚えよう。

3. ステージ構成を覚えろ！

リズムにのって突っ走るということは、裏を返せば慎重さに欠けるということ。調子にのっていると、地雷などのトラップを踏んで自滅ということもあり得る。それを防ぐためにステージのトラップ配置は覚えておこう。

掟破りの手前スクロール！
トラップ位置を覚えなければ、確実に死ぬ！

ワイルド チョッパーズ

発売中 N64

◆セタ ◆6980円
◆3Dシューティング ◆1人プレイ

イカス！ 3Dヘリバトル

戦闘ヘリを操って敵を撃破しながら、作戦を遂行する3Dシューティング。ミッション数は7つ。

ヘリの操作方法自体にかなり癖があるので、自分にあった機体を選ぶことが攻略のカギとなる。また、どの兵装を選んだかも作戦の成否に影響を与えるので要注意。

PLAY TECHNIQUE

敵機撃破法

●空中戦

敵の戦闘機は、プレイヤー機と同じ高度を飛行している。こちらを攻撃しようと狙ってくるためだ。
そこで、敵機と同じ高さの地形を飛んでいるときは、3Dスティックをニュートラルにして左右にのみ機体を振ると照準を合わせやすくなる。
空中戦の際には、平地に敵を誘い込んだほうが有利に戦えるだろう。
ロックオンに成功したら、ホーミングミサイルを発射。このとき、ミサイルビューというシステムを使うと、画面がミサイル中心の視点に切り変わって迫力の映像を見れるのだ。

●地上戦

地上の建造物や敵を攻撃する場合は、3Dスティックのみで機首を下げると当たりやすくなる。ターゲットよりも着弾点が遠いこともあるので、微調整を加えながらコツをつかもう。機体を安定させれば攻撃は成功するだろう。

ホーミングミサイル回避法

敵のホーミングミサイルは2種類。燃料が限られているタイプと、どこまでも追ってくる燃料無限タイプ。
狙われたら、ミサイルの燃料が尽きるまで全速力で逃げて振り切るか、攻撃して破壊する。だが、もっとも確実な方法はダミー弾を発射することだ。

ステージ別 ターゲット攻略

MISSION1：レーダー破壊

作戦目的は設置されているレーダー9基を破壊すること。

武装の目安は、対空兵器AAMを30発程度、対地兵器AGMを15発ほど購入するといいだろう。

作戦遂行とともに、1機でも多くの敵を撃破するよう心がけよう。

戦闘攻撃機モーニングスターは、ホーミングミサイルを撃ってくる難敵だ。そのうえ、移動速度が速いので、こちらのホーミングミサイルは振り切られてしまう。レーダーをよく見て、確実に撃ち落とすのだ

装甲の厚い戦車シーザーⅠは、1度のヒットでは破壊できない。一撃目で動きを止めて、とどめを刺すまで攻撃を続けよう

TARGET

レーダー

レーダーは案外もろい構造で、バルカンだけで破壊できる。重要施設のここには絶えずシーザーⅠが護衛についているので、まずはこの戦車を叩いてから破壊に取りかかろう

レーダージープ

一定のコースをぐるぐる巡回している。意外にスピードがあるので、追って撃つよりもコース上で待ちかまえて狙い撃ちにしたほうがいい。装甲は薄く、一撃で破壊できる

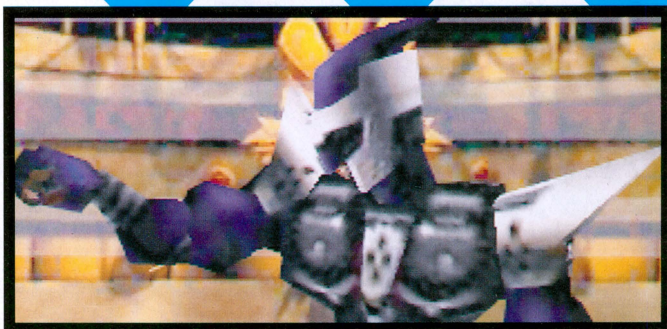
MISSION2：捕虜救出

作戦目的は、敵基地に捕らえられた捕虜を救出すること。

3ヵ所のヘリポートを確保し、捕虜を輸送しているトラックを破壊する。捕虜はトラックが撃破されると自力で脱出し、いちばん近いヘリポートへ歩き出す。あとは味方ヘリがピックアップする。

トラック

トラックは決まったコースを回っているので、レーダージープと同じ要領で攻撃するといい。
ホーミングミサイルなどの強力火器を撃ち込んでも、なぜか中の捕虜は元気に脱出してくる

やりこみGAME!!

発売中 N64

◆ハドソン ◆6980円
◆対戦格闘アクション ◆1～2人プレイ

ヒーローをチョイスしてガンガン攻めろ！

『デュアルヒーローズ』の魅力は、様々なタイプのヒーローたちを操れること。当然プレイヤーの戦闘スタイルに最も合ったキャラクターが存在するはずだ。

ヒーローのタイプは大きく分けて３タイプ。まず攻守に均衡のとれたバランス型。すばやい動きで相手を翻弄するスピード型。そして強大な力で相手を粉砕するパワー型である。いずれのタイプにも一長一短があるので、やはり自分の戦闘スタイルに合ったタイプを選ぶべきだろう。

バランス型 BALANCE

「GAI」や「ZEN」がこれに該当する。スピード・パワー共に過不足ないので、初心者でも使いこなせるはず。もちろん上級者なら最強レベルの力を引き出せるぞ！

「GAI」はいかにも万能タイプという感じ。攻守ともにスキが少ない

スピード型 SPEED

「KUMO」や「HANA」のようなタイプがこれ。パワーはないが、そのすばやさが魅力だ。機先を制してガンガン攻撃を繰り出し、つけいるスキを与えない戦法が基本。

パワーこそ低いが、鋭い動きを身上とする「KUMO」。手数で押せ！

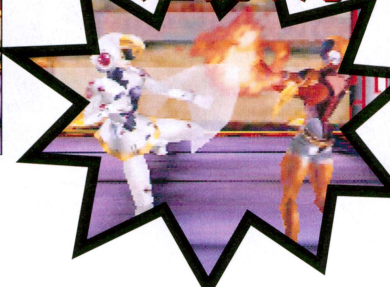
パワー型 POWER

「GUN」のような巨漢タイプは、パワー型だ。動きは鈍いがワザの威力は最強クラス。敵の攻撃をきっちりガードしておいて、必殺の一撃を狙ってやろう。

「GUN」は投げ技を得意とする。ジャイアントスイングなど豪快な技が多い

カウンター狙いが基本!!

戦闘の基本はズバリ、カウンター狙いだ。まずは相手の攻撃を防御する。攻撃した後には必ずスキが生じるので、そこを逃さず連続攻撃をたたき込むのだ。たいていの相手はこれで倒せる。ボスクラスの強力な敵に関しては、これに加えてラインずらしなどのテクニックを駆使しよう。攻撃と防御の切り替えをうまく行いたい。

最初は敵の攻撃をガードしておき、スキを見つけて反撃に転じよう

リーサルチェンジでパワーアップ！

ヒーローの華といえばやはり必殺技。当然各キャラクターには固有の必殺技が用意されている。しかし通常の状態では使用できない。「リーサルチェンジ」状態になる必要があるのだ。方法は簡単。Bボタンを連打すれば、キャラの足元が輝き出すので、後はBボタンを押しっぱなしにすればOKだ。ただし変化中は無防備なので、敵の攻撃を受けないように注意。

強力な必殺技を駆使して、ヒーローらしく華麗に戦おう。

足元が輝き、全身がメタリックに変化したら「リーサルチェンジ」発動だ

今、最強のゲームアトラクションを求めて…!!

それ行け!! テーマパークッ

Mission-1 ナムコ・ワンダーエッグ2

突入! おもしろたまご(直訳)

都内最強テーマパークとして大人気のナムコ・ワンダーエッグ2。その魅力を解明すべく突撃取材を決行! さらにファイターキャンプを大攻略!! 突然行ったにもかかわらず、ナムコの秩父さんはやさしく園内を案内してくれたよん。

ワンダーエッグのゲートはまさにワンダーワールドへの入口といった雰囲気

今回の案内役ナムコの秩父さん(写真中央)。ありがとでした

時の工場

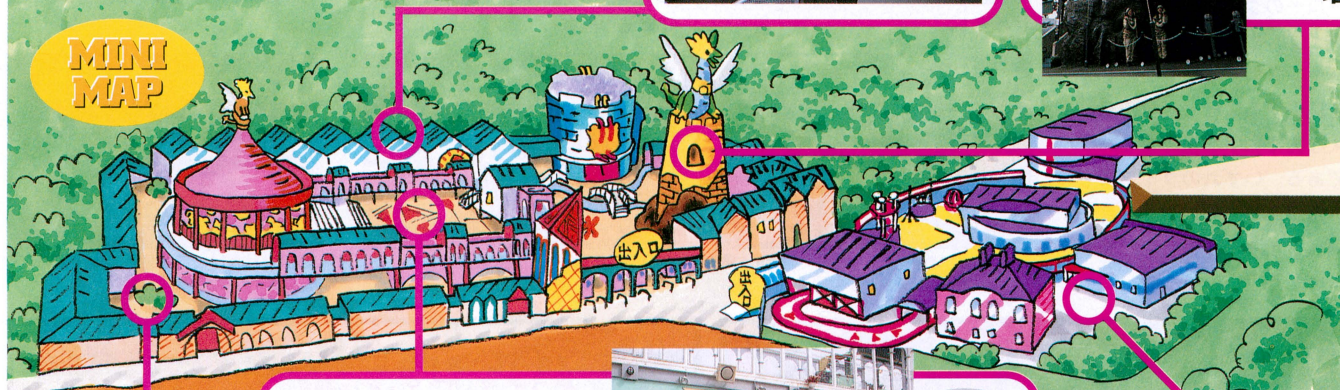
大迫力のギャラクシアン³に臨場感あふれるナビウェイ等々…。ワンダーエッグに初めてご来園の際は、ココがオススメです!

オススメ!! ギャラクシアン³

竜の城

ミラーナの心理迷宮で2人の絆を確かめたあとは、アトラクションを楽しめば、デートもバッチリ! カップルでレッツゴーです。

オススメ!! ドルアーガの塔
ライドに乗って、奪われた恋人と宝を探す冒険の旅へ!

MINI MAP

エルズ広場

ココの自慢は、クラシカルでロマンチックな回転木馬・ピラリスのカルーセル。園内を周遊するラペロプターも"◎"です!

オススメ!! ザ・スタアオーディション
スターへの登竜門。明日のスターは君?!

ラペロの市場

ココには超過激なカートバトルが楽しめるフューチャーコロシアムがあります。たまった日頃のストレスもこれで発散してください。

オススメ!! ウエディング・ジャッジ
2人の相性を厳しく審査

ダイナシェル

ダイナシェルには、カップルでもグループでも楽しめるアトラクションがてんこ盛り。キューザーアリーナもかなりイケてます。

オススメ!! ドリフトキング
絶叫してトップをゲット!

構成・文/スタジオ ハードMX 荻原麻里、藤井宣宏 撮影/白石文丈 マップイラスト/根木儀雄 カット/中村里美

FIGHTER CAMP
—ファイターキャンプ—攻略大作戦!

クローズアップ&コンプリート

ステッカーGETだぜっ

コースはパイロットアカデミーとスクランブルミッションの2つ。アカデミーはパスポートでOK。スクランブルは50EGGS。スクランブルの優秀なパイロットにはステッカーが渡される。

いただきっ

ステッカーは6種類。エリートパイロットには特別なスタンプが!

◆モード別攻略法◆

レギュラーモード

エリートパイロットの称号は、10万点以上の獲得が条件だ。理想のコースは、敵の地上施設が集中している左側のエリア→ドッグファイトエリア→空母着艦にトライ→上部右側のエリアへ…というのがオススメ。

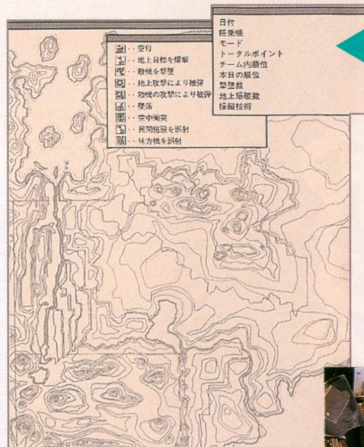
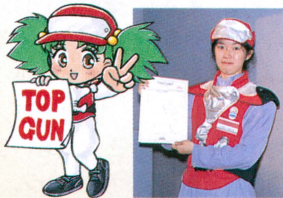
プロフェッショナルモード

こちらは25万点以上でエリートパイロットに。ルートは地上施設を倒しつつ空港着陸→速攻ドッグファイトエリアへ、一戦交えるor空母着艦→地図左側を南下し、残された地上施設を破壊!! …という感じ。

CHECK! ボーナスポイントにトライ!!

ボーナスポイントを効率良くかせぐためには、着陸のテクニックが必要だ!

ドッグファイトエリアの空母に着艦できれば、ボーナスは6〜10万以上。真ん中のコースにある空港の着陸ボーナス(レギュラーモードでは不可能)も6〜10万以上。操作的には空母着艦と同じ。これができれば高得点まちがいなし!

ポイントは…これだッ

POINT1 MAPを把握せよ!

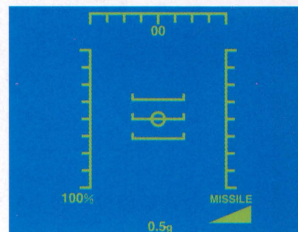
スタート地点はMAP右下。ここからドッグファイトエリアへ。ルートは右、中央、左の3種類。レギュラーモードなら、ひし形のガイドでルートがわかるぞ。

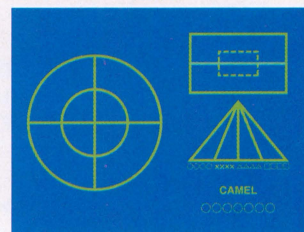
POINT2 コックピット内を熟知せよ!

パイロット、ガンナーの役割分担は攻略の重要ポイントなので、乗る前に決めておこう。パイロットは利き腕でコントローラをにぎれる位置に座るべし。

パイロットの武器はバルカンとミサイル。コックピット左右にあるのがレーザーコントローラ。中央にあるのがスロットル。スロットル上部のボタンでレーダーや武器が切り替わる。はじめはバルカンを撃ちまくって、とにかくゲームを進めるべし。肉眼で敵が見えたら、ミサイルに切り替えろ

POINT3 2つの画面表示を使いこなせ!

●通常画面

2つの画面は状況に応じて切り替えよう。主に移動中に使用する通常画面には必要な情報が満載。特に重要なのは、ジャイロ・コンパス(画面中央上)とスピードメーター(画面右)、高度計(画面左)。さらに装甲表示、武器表示にまで気を配れば君も一流パイロットだ!

●レーダー画面

ドッグファイトエリアに入ったら、レーダー画面に切り替えろ! こちらは僚機、敵機の位置関係を表示する重要なもの。最重要なのが画面左の自機を中心にしたレーダー。他にも自機の武器の残量を示す三角形(画面右)、ロックオン中の敵機表示(画面右下)も要注目だ。

INFORMATION 都内最強のテーマパーク、ナムコ・ワンダーエッグ2。アクセスの良さも最強。電車で行くなら東急電鉄の新玉川線、田園調布線、大井町線の各線を利用できる。東急バスももちろんOK。どちらも二子玉川園駅下車、徒歩3分。車で行くよりずっと楽ちん。

げーむじんのココロ

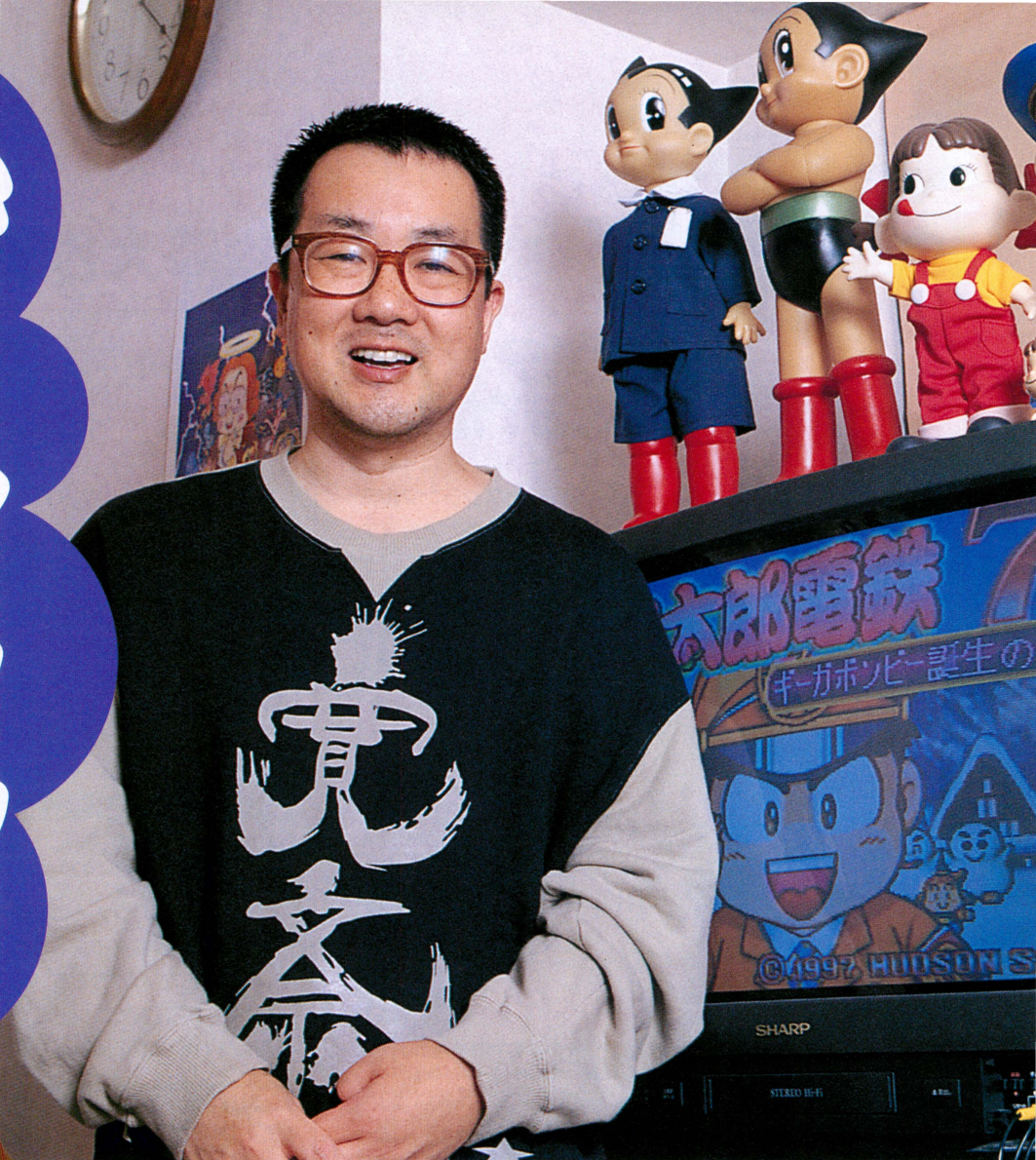
発想力・創造力・企画力 クリエイターのハートの中身

インタビュアー●柴尾英令

第1回

さくま あきら

プロフィール

S27年7月29日生まれ。『週刊少年ジャンプ』の読者ページ『ジャンプ放送局』の主催者としてあまりにも有名。現在はゲームクリエイターとして活躍。代表作は『桃太郎伝説』シリーズなど、多数。

さくまさんの作品をプレイすると、あきらかに感じられることがある。細部にいたるまで、ユーザーにやさしく、小気味よいリズム感で、深いゲーム展開を味わえるのだ。「さくま印」のゲームは信頼のブランドである。そんなさくまさんの素顔に触れてみた。

わたし自身、記事やゲームなど、作品を通してしか、さくまさんを知る機会はなかった。イメージとしてはにぎやかで、あったかくて、エネルギッシュな人…。

ところが、実際にお目にかかると、まるで印象が違った。とても静かな人なのである。穏やかなたたずまいがある人だ。

やがて話していくにつれ、そんなたたずまいの中で、ひたすらにエネルギーを放つ強い力が感じられてくる。

5年ほど前のことだが、ある写真週刊誌のなかで、さくまさんは作品1本あたりのロイヤリティ(印税)の金額を具体的に答えていたのだ。これは業界の常識としては、あまりにも型破りなことだ。まず、そのことを直接、たずねてみた。

●やはり自分のことを話すことで、魅力のあるゲーム業界にいろんなクリエイターが来てほしかったんですね。

たとえば、川端康成さんがノーベル賞をとっても、世界ではポピュラーなものではありません。音楽のヒットも坂本九さんの『上を向いて歩こう(スキヤキ)』以来ないんですよ。ところが、テレビゲームは湾岸戦

争が「ニンテンドウ・ウォー」と言われたくらい、外国でも通用している。日本で初めての、エンターテインメントを輸出したメディアなんです。それだけに才能のある人にたくさん、来てほしかったんですね。

儲かるところでないと、人は来ませんからね。ぼく自身がこんなに儲かるんだよということを口にしたんです。

でも、今はちょっと違うほうに行っちゃいましたね。

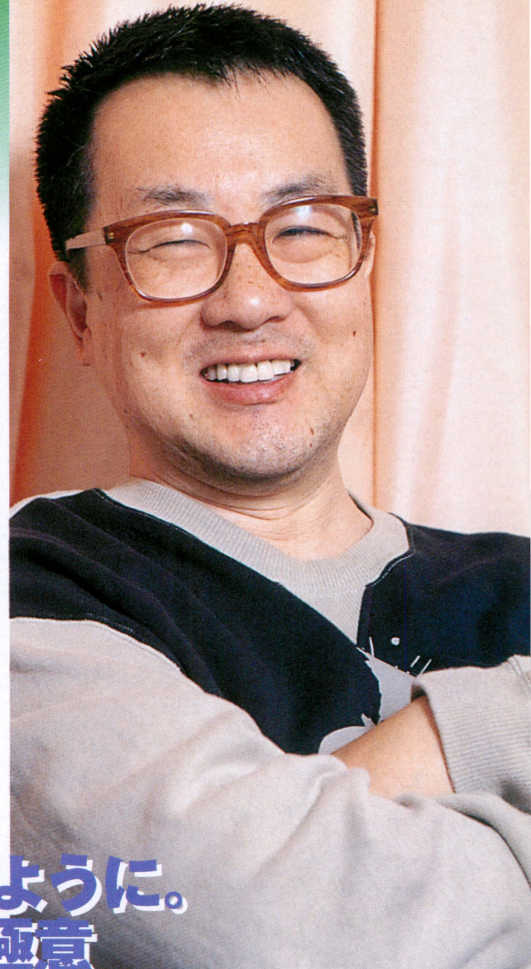
個人より大資本が中心になり、野球でいう二軍戦もないし、クリエイターが出づらくなりましたね。G・ルーカスなら大作の前に、『アメリカン・グラフィティ』のように小さな作品を作る場があったんです。今はそれなしで、いきなり『スター・ウォーズ』を作れと言われてしまう。

クリエイターは失敗して学ぶことがありますから、そんな失敗の場があるとすごくいいんですが…。

もともと出版の分野で活躍されていたさくまさんだが、ゲームを作り始めたタイミングについては、じつに幸運だと語る。

●当時、ぼくは少年ジャンプの仕事をしていたこともあって、お客さんなら10万人くらいいるだろうから、それくらいの数が売れればいいと、ハドソンが言ってくれたんです。そんな軽いノリで『桃太郎伝説』を作ったんですよ。

ぼくらにとって、そのころはゲームも容量が少なかったことが幸いしてるんでしょうね。もしも『ドラクエⅣ』とか『Ⅴ』の規模でゲームを作り始めたら、頭が爆発して、あんな、ヒット作はできなかったでしょうね。

今はCD-ROMで容量も多いから、たいへんですね。このあいだも堀井雄二くんとメガ数を減らす軍縮会議をしたらいいという話をしましたよ(笑)。まあ、昔のゲームでは、容量が少ないことで、削って作り込む技術が研かれましたね。

初めての人でもプレイできるように。それが「さくま流」もてなしの極意

ちなみに、さくまさんと『ドラゴンクエスト』の作者、堀井雄二氏とは学生時代からの親友である。インタビュアーのわたしは、さくまさんには遠くおよばぬ、零細ゲームデザイナーである。そんな自分がさくまさんの作品にいつも感心しているのは、アイテム名のわかりやすさ、覚えやすさなのだ。そのクオリティはまさに達人の域である。

●インタビューでそういうのを聞いてくれる人は少ないんですよ。

ぼくは週刊少年ジャンプで14年も読者ページをやってたでしょ？　書き方ひとつで、お客さんがどれだけかんちがいをするかを見てきているんですよ。漫画のタイトルで「ヴ」がついたりすると、子供はみんな「読めない」って書いてきますからね。

だから、漢字一文字でもすごく悩みます。子供にとっては、それひとつで致命傷になりますから。高いお金を払って、ゲームを買って、それが読めなくて遊べなかったら、悲しいですもんね。

生まれて初めてゲーム機をさわった人でもプレイできるように、メッセージを書くんです。しかも短い文章でわかりやすくするために、メッセージを何十分の一にも削ります。多すぎると読むのがたいへんだし、削りすぎるとわけがわからなくなってしまう。その兼ね合いが難しいんです。

１つのアイテムでも最低で10個、多いときは100個くらいの中から選んでますよ。うちの若い子には、かならずバイトにきたときに「名前を100個だせ」とやらせてます。たいへんでしょうけど、それがことばをだす勉強になるんです。自分はこんなに少ししか、ことばを知らないのかって、泣いてるやつもいますね。

さくまさんの作るゲームにみなぎる力強さ。その秘密がここにある。つねに遊び手を意識して、自分をいじめながら、ものを作るのだ。ゲームはまず、一般の人が買う商品である。あたりまえのことだが、そこにここまでこだわるクリエイターがどれだけいるだろうか。さくまさんのゲーム作りの極意とはなんだろう。

●結局、お客さんをもてなすしかないんです。こっちがいいと思ってもお客さんがイ

これが10周年記念ソフトだ!

怪物パラ★ダイス

エレクトロニック・アーツ・ビクター
(PS) 5800円・発売中・ボードゲーム

サイコロを振って、いろんなマスを進んでいくボードゲーム。止まったマスによって、ランダムにイベントが発生する。個性的なモンスターと戦いながら、お化け屋敷の最上階にあるお宝をめざすのだ。このゲームは「さくま氏ゲーム開発・10周年記念」ということで、マップ上のあらゆるところにお祝いのメッセージが隠されている。なんとその数50人分。それを探すのも楽しみのひとつだ。最大８人まで同時プレイ可能な上、１ゲームにかかる時間も短いので、大勢でワイワイ遊びたい。

ヤだといえば、それで終わりですからね。
ぼくが初めてゲームを作るときに、読者に聞いたんですよ。
「いちばん売れてるゲームはなんだ」って。
そしたら『ドラゴンクエスト』だと言うから、どこがいいのかを聞いたんです。
「ほかとくらべて、文章からなにからやさしくて、あったかいんです」って言うんですよ。ああ、堀井くんが作ってるものだからと、納得しましたね。彼のやさしさともてなしが『ドラクエ』には出てますよ。
RPGなら、よく使う宿屋は、町の入り口のそばに置いてあげたい。逆に、死ぬのはイヤだと思ってほしいから、教会とか神社はいちばん遠いところにある。
そういう意味では『ドラクエ』はもてなしのノウハウの宝庫ですよ。
そんな「もてなし」へのこだわりは、「さくま流」調整作業につながる。この話を聞いたとき、わたしはそのこだわりぶりに唖然としてしまった。
●テストプレイヤーたちの行動はうしろから、しっかり見ますよ。たとえば、上と右のどちらも同じ青マスだったら、人間、絶対に生理的に上に行きますからね。
それから、わざと同じ血液型でそろえて、

最新作はこれ

桃太郎電鉄7

ハドソン(PS)5800円・発売中・ボードゲーム

新しく入った物件は、旅行好きのさくま氏が自信を持って推薦するグルメガイド。

もちろん、好評だった銀河鉄道や、ボンビラス星も健在なのだ！

『桃太郎』シリーズ10周年記念作品。まさに満を持してのPS版だ。日本全国をゲーム版にみたてた「すごろく」ライクなボードゲーム。最大4人プレイまで可能。ランダムに決定される目的地に向け、いっせいにスタート。速く到着した人は大金がもらえ、一番遠い人には貧乏神がとりついてしまう。初めてプレイする人でも、思いっきり楽しめるが、プレイすればするほど、その深い戦略性を堪能できるはず。
今回は東京都心部分が拡大され、おなじみの原宿駅や新宿駅など、山手線のようなものが登場。購入できる物件も多彩になった。
また、登場するカードは93種類!! エッグボーカードや温泉スタンプラリーカードなど、使いやすさとメリハリでゲームを盛り上げるのだ。
そして、今回の超目玉は4段階変身する貧乏神だ。ミニボンビー➡貧乏神➡キングボンビーときて、さらに強力なギーガボンビーが、プレイヤーを恐怖のどん底にたたきこむ。そのすさまじい変身シーンは必見だ!!

人によって反応も展開も違う そうでなければつまらない

テストさせたりね。
A型で4人をそろえると地味ですよ。お金をとられる赤マスには絶対入らない。そんな調子だから、みんななかなか目的地に着かないんです。B型は目的地なんか関係なく、どこにでも行くし、O型はマスの色なんか関係なく、目的地に一直線。AB型はみんなバラバラな性格で、行動がとっちらかってますね。
ぼくは新しいイベントのアイデアをだしても、やってる4人がそのイベントで、バラバラな展開をしなければ、採用しませんね。みんなが同じことをやるようなアイデアはつまらないし、豊かにならない。
さて、ゲーム作りは集団作業である。どれだけすばらしいアイデアがあっても、それを形にするグラフィックスやプログラムの人間を通すしか、そのアイデアを表現することはできないのだ。
●向こうにとっては未知の人種なんでしょうね。業種も違うから、こっちの言ってることが伝わらない場合もありますよね。
最初にハドソンで感じたのは、メッセージの速さですね。メッセージを表示するスピードがあまりにも速くて、しかも、消えちゃうのも速いんです。なにが書いてあるのか読めないくらいでね。
もちろん、動態視力のいい人にとっては、速くてもいいんですよ。でも、普通の人は困る。それでゲームのメッセージを全部遅くすることから始めましたね。ところが、プログラマーもせっかく技術を高めて、速くしたわけなのに、そんなこと言われるわけでしょ。反発しますよ。
それでこっちもサンプルにうちの読者とかを何人も札幌まで連れていって説得しましたよ。すっごいへたくそとかが実際にやっているところを見せたりしてね。
そのプログラマーはやっぱり偉かったですよ。全部納得して、遅くしてくれた。
それから間のとり方が変だと、ぼくはうるさいですね。歌舞伎を観ればわかるけど、

ゲームに対する愛情がないと、温度の低い作品になってしまう

日本って、間をとる国民性でしょ。プログラマーの作るものって、間がないんですよ。1、2の3じゃないと困るとか、いまは1、2、3のタイミングだけど、「の」を入れてよとか、彼らに注文しますね。

新作の『桃鉄7』は、PSで発売されることになった。カードやカートリッジなど、ROMで供給されていた『桃鉄』が初のCD-ROM。しかも、ポリゴンが得意なPSでの開発である。困難はなかったのだろうか。

●『桃鉄』は快適なアクセスが命なので、CDを使うPSには無理だなと思ってました。でも、2～3年たって、ライブラリーの進化とか、いろいろあって、やっとGOサインがでたんです。

最初はポリゴンで作ろうとしたんですよ。ところが、それを見たみんなが、これは『桃鉄』じゃないと言う。それで、ポリゴンはほとんどやめちゃいましたね。サイコロともう1ヵ所くらい。ほとんど実験的に残したやつだけですね。

なんでもかんでもポリゴンを使えばいいわけじゃないでしょ？　いまはポリゴンはなにが得意なのかを見極めたいんですよ。『桃鉄』って青空が多いんですけど、ポリゴンで描いた明るい青空って、もうひとつなんです。ポリゴンの絵には、夜とか、四角い建物が似合うんですよ。うちはまるっこい建物のゲームなんでね。ポリゴンはなにが得意なのかを見極められたら、使うのもいいんでしょうけどね。

さくまさんは、『桃太郎』シリーズだけでもRPGの『伝説』、アクションの『活劇』、ボードゲームの『電鉄』。同じ世界観で3種類のゲームを作っている。さらに『忍者らホイ！』、『牧場物語』、『怪物パラ★ダイス』と意欲的にゲームを作っている。個人として名前をだしているゲームデザイナーの中で、これほど多彩なゲームを作っている人はほかにいないのである。

●そうですか。自分では、『桃太郎』一本のゲーム作家だと思ってましたけど、そう言ってもらうと嬉しいですね。

新しいことをやりたい気持ちはいつもあります。まだやっていないものがなくなったときは終わりだと思ってます。

それに新しいゲームを作っていると、このアイデアなら、『桃鉄』に入れたほうがいいとか、そんなこともあります。ちがう角度からアプローチがきくんでしょうね。

逆にこのアイデアは『桃鉄』ではできないというのを、新しいゲームにするということもありますし。

そんなさくまさんだが、最近のゲーム作りの現場には危機感があるという。

●昔のファミコンの時代って、つまらないゲームでも、どこか光るところがあったんですよ。ところが、最近のゲームは本当につまらないまま終わるものばかりで。

草創期のゲーム業界には、ゲームが好きな人が集まっていたんですけど、今は「就職」でサラリーマンが入ってきてますからね。

スタッフに愛情がないと、温度が低い作品になってしまうんですよ。ゲームというのは、よいシステムと温度で決まります。

スタッフが熱心だと温度がじりじりとあがってくるんですよ。こっちが「直してくれ」といったときに、向こうのレスポンスがあってね。そんな反応がない人とやるくらい、イヤなものはないですよね。「いっしょに作る気はないの？」と言いたくなっちゃいます。

そういう意味では、自分のなかで違和感は生まれていますね。ゲームを作っていて、あと味が悪いんですよ。やっぱり温度が低いんでしょうね。

最後にさくまさんはこんなことを話してくれた。「ゲームを買う人がマニアばかりになったら、ぼくみたいなのはお払い箱ですからね」普通に遊んでいる人のためのゲームを作り続けてきた…、ユーザーにいちばん近い人でなければ、言えないことばだろう。もちろん、そんなことになれば、ゲームそのものも終わるのである。

マニアのためのゲームは普通の人が遊べるものではないが、普通の人が熱中するゲームは、マニアも遊べる。

そんなあたりまえのことが、つくづく身にしみた、さくまさんとの1時間だった。

柴尾英令（しばお・ひでのり）
1962年福岡県生まれ。零細ゲームデザイナーにして、雑文書き。代表作『レナス』『～2』ほか。現在も某所にてRPG制作中。

撮影／清野泰弘

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
PlayStation
コンビニ全国制覇にいってくるニャ。
Convenience 2
注）この様に自分の店のマークも創れるのニャ。
Convenience Store Simulation Game.
ザ・コンビニ2
全国チェーン展開だ！
コンビニまるごとシミュレーション
今年3月に発売しロングランセールスを続ける「ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～」の新作が早くも登場します。サブタイトル通り、今度は全国制覇が目標です。前作に比べ、グラフィックのクオリティが格段にアップしマップ数が増加したほか、イベントバリエーション、倍速モードで単調さを解消し、ヘルプ機能や珍品収集など、機能的、システム的にも大幅にバージョンアップしています。
好評発売中 価格5,800円（税抜）
●プレイステーション専用CD-ROM●SLPS-01146●プレイ人数（1人）●メモリーカード（8～10ブロック）
ヒューマン株式会社 〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13 ■ヒューマンテレホン通信 0422（70）7796 ■ホームページアドレス http//www.human.co.jp
“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの商標です。 © HUMAN 1997 © 1996 Masterpiece Co.,LTD

TOSHIBA EMI

デジタルアイドルデビュー！

好評発売中の彼女達の6枚のシングル盤で発表された7曲に、神崎アイの新録3曲を加えた、ヴォーカルイメージアルバム!!

■新録曲目■

ACCESS TO ME
Memories
涙をためらわないで

2月11日発売

TYCY-5587 ¥2,854(tax in)

DEBUT21とは…

大人気作品『誕生～デビュー』のシリーズ最新作『DEBUT21』がこの春、登場！ 今回プレイヤーは、アンドロイドでありながら、それを世間に隠しながら活動する、主人公・神崎アイ(声優・野上ゆかな)のマネージャーとなり、彼女を1年間で立派なアイドルに育てていきます。ゲーム中には、アイの友人やライバルである、真木ちさ(中川亜紀子)、坂井ゆう子(柳原みわ)、沢田ゆり(長沢美樹)、井上美保(草地章江)、萩原亮子(池澤春菜)という魅力的なキャラが登場！

好評発売中!!

STEEL DREAM/五月の風に吹かれて
歌：神崎アイ
TYDY-2097
¥1,020(tax in)

とびきりピュア・ラブ
歌：真木ちさ
TYDY-2098
¥612(tax in)

出来心
歌：坂井ゆう子
TYDY-2099
¥612(tax in)

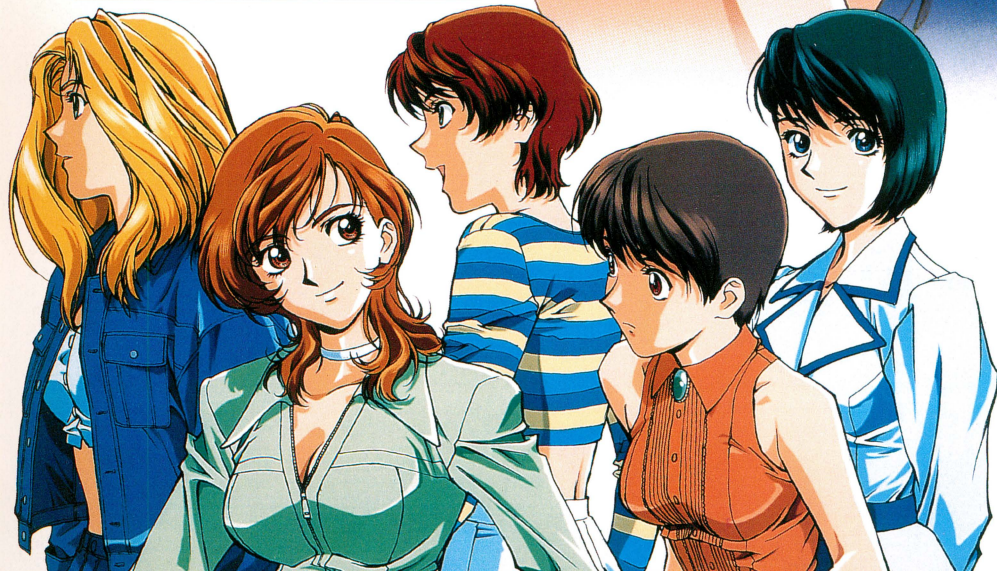
ローズマリーのように
歌：沢田ゆり
TYDY-2100
¥612(tax in)

Get My Heart
歌：井上美保
TYDY-2101
¥612(tax in)

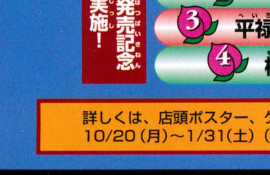
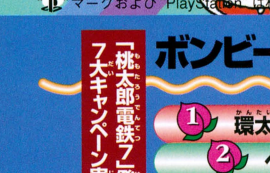
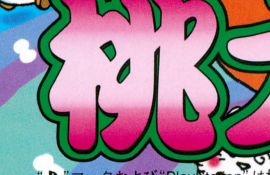
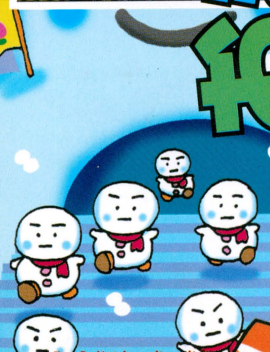
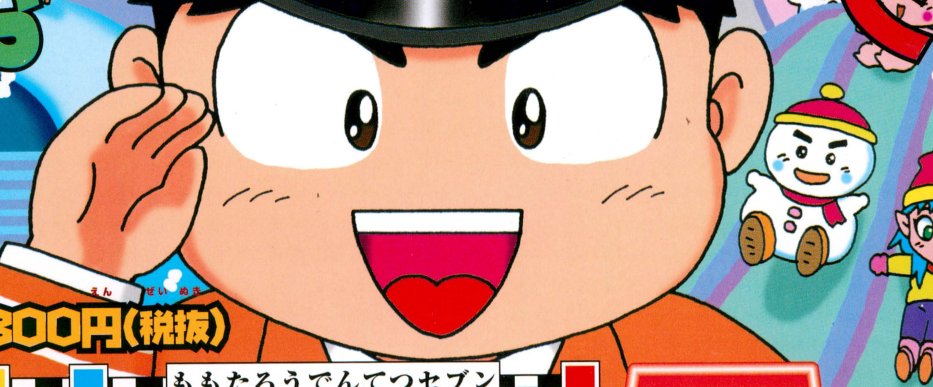
ひとりぼっちのバースデー
歌：萩原亮子
TYDY-2102
¥612(tax in)

［プレイステーション用 育成シミュレーションゲーム］
DEBUT21
NECインターチャネルより今春発売!!

発売・販売：東芝EMI　INFORMATION ▶ YOUMEX ☎03-3585-1477

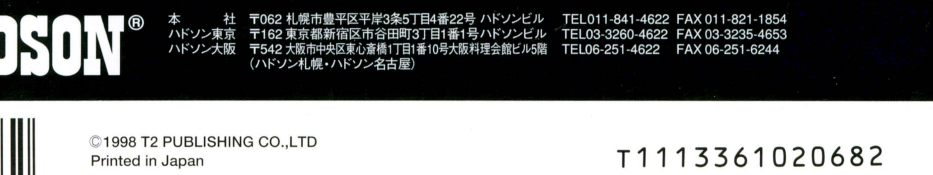
PlayStation

初心者からベテランまで、みんなで遊べる桃鉄セブンがついに発売された!
新カード、新イベント、新物件、そして、キングボンビーよりも強力なギーガボンビー。
今までにないエキサイティングな桃鉄を、キミはもう体験したか?
桃太郎シリーズ10周年を記念する最高傑作!
年末年始は、みんなで日本一の大社長をめざそう!

MOMOTARO TEN ANNIVERSARY 10

キミは、ギーガを見たか?

おまたせ みんなの桃鉄セブン

標準価格5800円(税抜)

ももたろうでんてつセブン

桃太郎電鉄7

好評発売中

このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております

7-ELEVEN FamilyMart K SUNKUS

上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

「桃太郎電鉄7」発売記念 7大キャンペーン実施!

ボンビーからの脱出

●大好評の桃鉄7キャンペーン。まだまだやっているものもあるぞ!

1. 環太平洋ボンビー大賞 — 参加ありがとう 大好評終了
2. ペイントボンビー — 参加ありがとう 大好評終了
3. 平禄寿司創業30周年記念キャンペーン — 参加ありがとう 大好評終了
4. 桃鉄"ボンビー"575キャンペーン
5. JR西日本桃太郎電鉄ラリー
6. 桃鉄ナビマップ
7. 桃鉄トレーディングゲームカード

みんなで参加しよう

詳しくは、店頭ポスター、ゲームパッケージ内チラシをご覧下さい ■お問合せ先■『桃太郎電鉄7』7大キャンペーン事務局 電話 03-3467-1284
10/20(月)~1/31(土)(12/27~1/4と土・日・祝日は除く)9:00~12:00/13:00~17:00

HUDSON®

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番22号 ハドソンビル TEL011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号ハドソンビル TEL03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号大阪料理会館ビル5階 TEL06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋)

創刊号 FEBRUARY 1998
(隔月1回1日発行) 第1巻第1号通巻1号
発行人 高橋 恭 編集人 木村 晃
(編集部) 03-3370-9672 (営業部) 03-3370-3061
定価680円 本体648円

T1113361020682
雑誌13361-02